차세대
게이머가 선택한 차세대 종합보험
게임챔프
스퀘어,「토발 No.1」 매진 위해
제2의 깜짝 쇼 전개!!
1996 9
PS용 로맨싱사가/FF택틱스/FFVII/부시도/제버를
「토발 No.1」 체험판에 수록
★킹 오파96 8월 2일 발매 확정
★세가의 한국 직접 진출 소문 추적
★삼성, 음비법 대책 MD 부활 노크
★마리오/나이츠 인기 누를 PS
이미지 캐릭터 등장
집중공략
SFC/화이어 엠블렘
N64/마리오 64 · 파일럿 윙스
PS/포포로크로이스 이야기
SS/나이츠
★특별부록
IBM 투신전 대형 브로마이드
★차세대 타기 이벤트 2종류 수록
TOHSHINDEN
부시도
화이널 환타지 택틱스
5,500원
9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

멀티미디어의 삼성전자

나이츠 NiGHTS

into dreams...

자, 이젠 하늘을 날며 승부해 보자!
꿈을 지배하는 전사 나이츠와 함께-

자유롭게 하늘을 날며,
끝없는 꿈속의 환상세계로
모험을 떠나자!
환상적인 그래픽,
박진감 넘치는 액션-
3차원 액션게임 「나이츠」

삼성새턴용 3차원액션 게임
신제품

나이츠(GS-9608J)
₩ 110,000
(나이츠 컨트롤러 포함)

항상 새롭고 재미있는, 삼성 새턴의 세계

버쳐 파이터 II(GS-9507J) ₩74,000
'95아케이드 게임의 최고 히트작!
오늘 지상최고의 파이터를 꿈꾼다!

버쳐캅(GS-9505J) ₩ 99,000
손으로 느껴지는 자동조준 시스템의 부드러움,
이런게 바로 슈팅게임의 진수!

팬저드라곤(GS-9502J) ₩ 74,000
팬저드라곤의 숙명의 전투.
장대한 스케일과 환상적인 파노라마!

30만원대 혁신가격

- 삼성새턴(SPC-ST) ₩ 359,000
- 삼성새턴(SPC-ST2) ₩ 389,000

나이츠 전용 컨트롤러
더욱 스피드하게!
더욱 부드럽게!

■국내영업본부 : C&C판매사업부 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) HE영업팀 259-2971~7
■삼성게임기전문점 ●서울 : (주)하이콤 795-5765, (주)게임라인 701-5484, (주)아랑 715-5828, (주)월드베스트 715-3393, (주)멀티테크 703-4658 (주)비엔티 719-1445 ●부산 : (주)광복 051)246-6565 ●대전 : 한국게임 042)636-8664 ●대구 : 토탈게임 053)781-2788~9 ●제주 : 게임토피아 064)22-4416

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

문의처:

(주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

여름방학 희소식!

삼성새턴 가격인하
(완벽한 A/S)

정품팩 다량출시
삼성새턴 CD
슈퍼알라딘보이 팩
훼미리 팩(정품)
미니컴보이 팩(정품)
(이젠 정품팩도 다양해 졌지요.)

춘천점 (0361)51-4548

충남서천점 (0459)953-7697

충주점 (0441)854-1656

충남서산점 (0455)666-0960

광주운암점 (062)524-5708

제주서귀포점 (064)32-0740

진주상대점 (0591)52-5519

진주점 (0591)745-7213

청주율량점(소프트랜드) (0431)211-4448 (우신빌딩 1층 2호)

대전정림점 (042)585-0275

충북제천점 (0443)48-4088 47-6088

지금 이곳에서 미래의 새로운 전설이 시작된다.
특징
근경 • 중경 • 원경의 3중 배경 스크롤,
스피드하고 박진감 넘치는 종 • 횡 • 사선 스크롤
Field Visual에 의한 계속되는 스토리 전개
다관절 캐릭터와 3D로 제작된 보스 캐릭터
미디까지 지원되는 고품위의 배경음악
캐릭터 선택 시스템 : 게임 중 적보스를 조작 캐릭터로 선택
무기 숙련도 시스템 : 무기의 다양성과 RPG의 EXP개념을 도입
이젠 우리를 주목하라!
스틸헌트
STILLHUNT
CD-ROM
사용환경
486DX-33이상/ RAM 4M이상/ Sound Blaster호환
MIDI지원/ 권장사양 486-DX2 66급이상 , RAM 8M이상
개발원 • 판매원
서울시 용산구 한남동 686-42
(주)하이콤
(02)795-5765
(02)749-9219
하이콤

CD-ROM
for
Windows
&
Windows 95

그녀의 운명은 당신에 의해서 결정된다.

전 일본 게임인기순위 수주간 1위랭크!!

요정전설

용도/순수 오락용, 장르/환타지 육성 시뮬레이션 게임
▶ 사용기종: ®IBM 486D×33Mhz이상 호환기종, CD-ROM DRIVE 필수
▶ 사용환경: WINDOW 3.1이상(윈도우95지원) ▶ 입력도구: 마우스 필수
▶ 권장사항: ®IBM Pentium,16MB RAM,필요 메모리: 8MB, 그래픽카드 VGA(256Color), 사운드카드 윈도우 호환용 사운드카드

판매원
서울시 용산구 한남동 686-42
파크랜드빌딩 (주)하이콤
영업부:(02)795-5765
개발실:(02)749-9219

아미무역

슈퍼조이패드

·사양:슈퍼컴보이
·십자 버튼의 단점을 보완
·터보 화이터 스위치
·슬로우 모션 스위치

SS화이터

·사양:세가 새턴
·8개의 버튼, 터보기능
·슬로우 모션 기능

PC슈퍼 6조이패드

·사양:PC XT, AT, 386, 486, P5
·버튼 터보 기능

PSX화이터

·사양:소니 플레이 스테이션
·8개의 화이어 버튼, 터보기능
·슬로우 모션 기능

PC CHALLENGER 패드

·6버튼
·비행 시뮬레이션게임을 완벽하게 지원하는 Semi-Analog기능

CHALLENGER DX

·사양:세가새턴, 소니 플레이스테이션
·8버튼 터보기능
·인체공학 설계로 레이싱, 액션, 화이팅게임 완벽지원
·슬로우 모션 기능

PS화이팅 스틱

·사양:소니 플레이스테이션
·고성능 마이크로 스위치가 탑재
·아케이드 기판 버튼과 동일
·8개의 독자적인 버튼은 초당 24발을 발사

아날로그 스티어링 휠

·사양:소니 플레이스테이션
·리지 레이서, 에어 컴뱃, 사이버 슬레드를 완벽하게 지원하는 아날로그 스티어링 휠 등장!!
·8디지탈 액션 버튼과 8방향 패드가 아케이드 게임의 흥분과 전율로 플레이어를 찾아간다.
·기어 전환장치와 페달이 완벽한 리얼리티를 구현한다.

스페이드게임: 초미니사이즈

확대경: 미니컴보이용

액정게임기

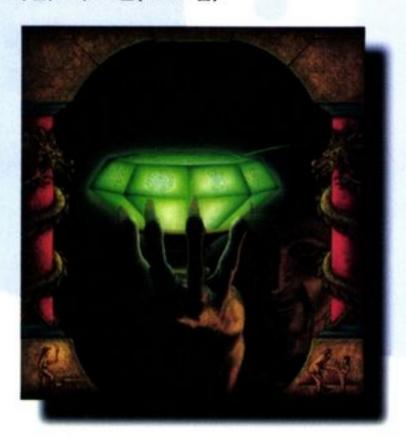
아 미 무 역 서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호
TEL:(02)716-7021 FAX:704-0327

'96 삼성 게임 컬렉션

마이러브 (아케이드)

드레곤볼을 이긴 최고의 우리만화.
카오스 마왕을 물리치기 위해 벌이는
싸울아비 삼총사의 신나고 재미있는 모험!
CD버전, 33,000원(VAT포함)

망량전기 마다라(금강대륜편) (어드벤쳐)

히쥬라 일족의 마을 강가에 연꽃에 싸인 갓난아이가 떠내려 왔다.
15세가 된 어느날 분노로 인하여 용의 봉인이 풀리는데...
CD버전, 39,600원(VAT포함)

마스터루의 수수께끼 (어드벤춰)

풀기힘든 수수께끼와 음모로 가득찬 세계를 탐험하라!
아가사크리스티의 탐정극처럼 미묘하게 꼬여 있는
수수께끼를 푸는 어드벤춰 게임.
CD버전, 44,000원(VAT포함)

포켓볼 챔피온 (스포츠 시뮬레이션)

당신은 샷을 정렬하고 볼을 친다. 점점 실력이 향상되고
있음을 느끼고 있다. 이제 최고의 실력자들과
당당히 겨루게 되는 것이다. 그들에게 당신은 한 치도
양보해서는 안된다. 당신의 샷이 좋을수록 당신이
얻는 몫도 커지기 때문이다.
CD버전, 44,000원(VAT포함)

유니텔, 하이텔, 천리안, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.

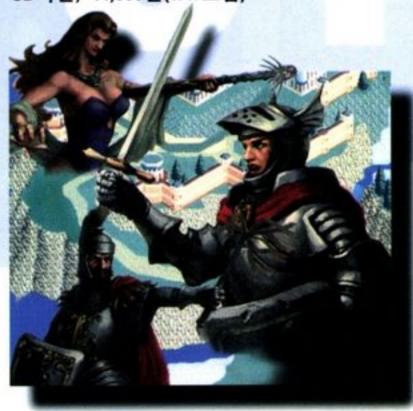
접속방법 : 유니텔 GO SEC - S/W/게임/유아용컴퓨터 - S/W / 주변기기
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(11) - 소프트웨어/악세사리(2)
천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(66) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(66) - 소프트웨어/악세사리(2)

멀티미디어의 삼성전자

디토의 보물을 찾아서 (어드벤쳐)

3차원 가상미스테리 게임.
헬기를 통해 이름모를 성에 도착한 당신은
그 성의 문을 열면서 다양한 퍼즐과 미스테리에 빠지게 된다.
CD버전, 44,000원(VAT포함)

스타파이터 3000 (슈팅)

3037년, 페넷드 우주군은 4행성에서 에이리언들과
사투를 벌이고 있다. 군은 이 긴 싸움을 끝내기 위해
"STAR FIGHTER"를 개발하고 에이리언과
싸워 이기기 위한 60개의 미션을 수행 한다.
CD버전, 44,000원(VAT포함)

듀얼섹세션 (전략시뮬레이션)

오백명이나 되는 캐릭터들이 전장을 누빈다.
리얼타임으로 펼쳐지는 일대 스펙타클.
지령은 간단한 마우스 조작으로 OK.
CD버전, 39,600원(VAT포함)

The Real Deal (시뮬레이션)

윈도 95에서 동작하는 10종의 카드 게임
다양한 개성의 12명의 대전자 선택 가능
CD버전, 가격미정

●전문판매점 EDR 통신판매 : 02-705-0823
씨에코 : 02-715-3131
(주) HY정보기술 : 773-7141
수신자부담 클로버서비스 운영중!
삼성전자 고객상담실 080-022-3000

삼성 슈퍼알라딘보이 8월 발매작 리스트!!

16비트기의 부활을 외치며 다시 등장한 슈퍼 알라딘보이 소프트

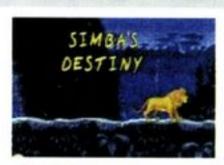
알라딘
장르:액션
마법사에게 잡혀간 공주를 구하기 위해 모험을 떠나는 알라딘!

배트맨 & 로빈
장르:액션
에니메이션이 게임으로 다시 살아난다!

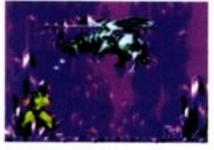
Chester Cheetah (wild quest)
장르:액션
우리의 영웅 「체스터 쿵」

Chiki Chiki Boys
장르:액션
신나는 모험을 떠나보자

조 앤 맥
장르:액션
원시시대의 조와 맥이 공룡들과 펼치는 끔찍한 대모험!

쥬라기 공원
장르:액션
공룡들과의 멋진 공방전이 연출되는 쥬라기 파크

라이온 킹
장르:액션
아기 사자 심바의 성장기를 그린 본격 액션 게임!

미키 매니어
장르:액션
월트 디즈니의 캐릭터를 게임에서 만나보자

파워 레인저 (더 무비)
장르:액션
인기높은 강철 용사들의 박진감 넘치는 액션을 만끽하자!

스파이더 맨 & 엑스 맨
장르:액션
스파이더맨과 X맨이 격돌한다

베어 너클3
장르:액션
「원」「투」「쓰리」의 히트 연속! 「포」를 기대해보자!

하드볼 '95
장르:스포츠
야구 게임의 원조인 하드볼!
슈퍼 알라딘보이로 다시 태어난다

sparkster
장르:액션
등에 로켓트를 달고 여자 친구를 구하기 위해 떠나는 우리의 주인공!

Fatal Fury2(아랑전설2)
장르:대전 액션
초필살기, 그리고 화끈한 액션이 기다리고 있다

슈퍼 스트리트 화이터2
장르:대전 액션
캡콤 격투 게임의 바이블 슈퍼 스화2!

삼성슈퍼알라딘보이2
(SPC-201N)
●권장소비자가격: 154,000원

닌자 거북이 / 장르:액션 / 과거에 히트작!이 다시 우리에게로 다가온다. 크와붕가~!자!

■ 국내영업본부: C&C판매사업부 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층)
HE영업팀 259-2971~7
■ 삼성게임기전문점 ●서울:(주)하이콤795-5765, (주)월드베스트 715-3393, (주)게임라인 713-7033, (주)아랑 715-5828, 멀티테크 703-9346
●부산:(주)광복(051)246-6565
●대전:한국게임(042)636-8864
●대구:토탈게임(053)781-2788~9
●제주:게임토피아(064)22-4416
■ 구입처: 삼성게임기전문점, 삼성게임프라자, C&C대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터

멀티미디어의 삼성전자

삼성새턴 소프트 8월 발매작 리스트!!

새턴 불멸의 명작과 최신 히트 게임이 올여름 게임계를 융단 폭격한다!

아스탈
장르:액션
미지의 세계에서 아스탈이 펼치는 환상과 모험이 기다리고 있다

버그 〈세가 3D〉
장르:액션
세가에서 최초로 시도했던 3D 액션 게임

캐스퍼 / 장르:액션 / 영화속의 주인공이 다시 게임으로 우리에게 다가온다

클락워크 나이트
장르:액션
시간의 흐름속에 장난감과의 여행을 떠나보자

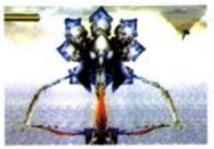
어스 웜 짐2
장르:액션
귀여운 지렁이(?)의 액션과 코믹 터치 게임속으로 들어가보자

렉스
장르:액션
어느날 TV 화면속으로!
여러분도 방심은 금물!

X 맨:childern of the atom
장르:액션
X 파워의 통쾌함으로 올 여름 무더위를 없애보자

가디안 히어로즈
장르:액션 RPG
방대한 스토리 분기!
화려한 마법으로 승부해보자

골든 액스 듀얼
장르:대전 액션
액션의 대가였던 골든 액스가 이제는 대전 액션으로 다가왔다

스트리트 파이터 알파
장르:대전 액션
오리지날 콤보, 뛰어난 사운드,
화끈한 액션을 느껴보자

팬저 드라군2
장르:3D 슈팅
전작과는 아주 다른 이미지로 다가온 팬저!
각 신의 비주얼을 감상해 보자

팬저 드라군
장르:3D 슈팅
악을 물리치라는 계시와 함께 어느날 드래곤과의 만남이 시작되고...

심시티 2000
장르:시뮬레이션
자! 이제 우리도 도시 건설에 동참해 보자!

로맨스 오브 더 3 킹덤(삼국지)
장르:시뮬레이션
방대한 중국의 역사를 게임으로!

삼성새턴
(SPC-ST)
●64비트급 초강력 스피드
●1670만 컬러, 스테레오 리얼 사운드 멀티 CD게임기
●권장소비자가격:359,000원

삼성새턴2
(SPC-ST2)
●새턴게임 CD 1장 포함
●권장소비자가격:389,000원

슬램 앤 잼 '96
장르:스포츠
농구의 진수를 보여주마!

스트라이커 96
장르:스포츠
과거의 축구게임들은 이제 별볼일 없다.
96이 나간다!

월드 와이드 싸커
장르:스포츠
축구 경기장의 열기를 방불케하는 실전 축구

기쁨2배

와우,
어스웜짐 1과 2를
한번에...

EARTHWORM JIM 1&2

어스웜짐 1&2

정의와 우정의 대명사, 용감한 우주의 용사
지렁이 어스웜짐과 함께
환상과 모험의 세계로 떠나세요!!

장르
액션/어드벤처 게임

시스템 요구사항
486DX 이상(펜티엄급 권장),
8MB RAM(16MB 권장)
SVGA 비디오카드(640×480×256 색상)
2배속 CD-ROM 드라이브(4배속 이상 권장)
기본 메모리 550KB 이상, 키보드

권장소비자가격
45,000원(CD 2장)

공급

한겨레정보통신

서울특별시 서초구 서초동 1306-6 태광빌딩 7층
TEL:3452-7234 FAX:3452-7239

판매
하이콤

DOS5.0 이상, Windows 95호환

PC CD-ROM 제1탄

날아라 호킹

인기리에 방송중인
SBS 생방송 날아라! 호킹
이제 CD-ROM으로 만나세요!!

아라비안나이트

해저특공대

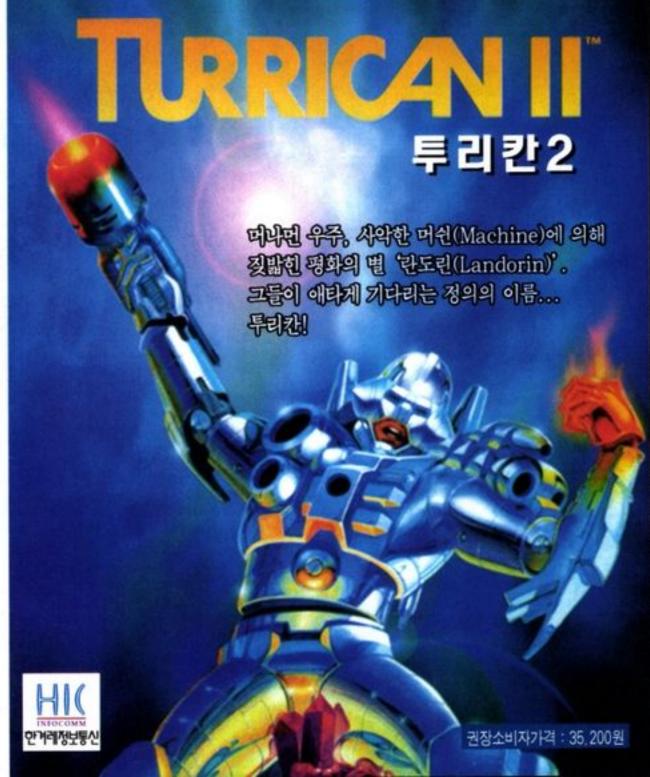
격투기

수퍼비행작전

미래도시

장르 액션, 슈팅, 대전 혼합 장르

시스템 요구사항
486DX-66 이상(펜티엄급 권장), 8MB RAM(16MB 권장), 2배속 CD-ROM 드라이브(4배속 이상 권장), 사운드 블라스터 호환 사운드카드, SVGA 그래픽카드, 마우스, WINDOWS3.1,WINDOWS95 오토플레이.

권장소비자가격 30,000원

삼성가정용게임기
삼성새턴, 삼성피코 전국 총판점

Kids

여름방학 특선 스포츠게임의 진수

NBA Action

Big Hurt Baseball

NBA JAM BASKETBALL

© SEGA 1996

Virtua Fighter Kids

NiGHTS

꾸러기게임	분당삼원	대치점	울산점	안산점	순천점	화정점	제주점	평촌점	안산달려라코바
TEL:(0344)914-7975	TEL:(0342)712-2721	TEL:555-5415	TEL:46-3429	다농마트 (4층) (0345)403-8574	TEL:(0661)51-5584	TEL:(062)371-6946	TEL:(064)33-4436	TEL:(0343)83-6696	TEL:(0345)417-1616
신월점	**부천점**	**목포점**	**울산점**	**우리컴퓨터**	**이리점**	**안양점**	**양산점**	**마산점**	**마산2점**
TEL:699-0687	TEL:(032)612-9676	TEL:(0631)79-8907	TEL:67-8249	TEL:587-7856	TEL:(0653)857-8235	TEL:(0343)45-6634	TEL:387-0830	TEL:(0551)48-0016	TEL:(0551)97-9881

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

게임전문양판점

7월1일부터 불법으로 유통되는 세기새턴을 가져오시는 분께는 삼성정품 새턴과 교환해 드리며 새턴용 CD 1매를 사은품으로 증정합니다.

환상의
42게임 조합!

자매품

모모통신 전용 HOT-LINE
715-3393
모모통신원이 여러분을
기다립니다.
예금주:(주)월드베스트
조흥은행:952-01-013866

TEL:715-3393 FAX:704-1573

◆재미있는 내장게임+152게임 한글 팩

=~~154,000~~원 → 111,200원(250대 한정판매)

◆유·무선 조정방식

◆디자인 부문 대통령상 수상작품

◆완벽한 사후관리(무료수리)

가까운 완구,
문구점에서 구하세요
가까운 곳에 취급점이 없으면
전화로 주문하세요.

체인점 모집
도·소매업자 상담환영

제조원:두레엔터프라이즈 판매원:광주게임천국(062)944-6321

탄생 슈퍼콤X-pro	탄생 슈퍼콤X-2002	자매품 슈퍼콤X-plus Ⅱ
패드 분리형으로 탄생 152게임 한글팩 부품 국산화로 고장율 낮춤	패드 분리형으로 탄생 부품 국산화로 고장율 낮춤	64게임내장형 유 무선 조정방식 채용

게임챔프

게임 천재지변 막아주는 차세대 게임 종합보험 『게임챔프』

CONTENTS

SEPTEMBER 1996.9 Vol.46

TOH SHIN DEN

한장의 브로마이드

[illegible]

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

자매지

비디오 게임정보 700-9661
불건전 정보신고 080-023-0113
305/50번

Kyo : Iori

특별부록
★IBM PC용 『투신전』 대형 브로마이드
★환상의 세계 롯데월드 특별 할인권

별책부록
IBM PC 게임 유저를 위한 『GAME POWER』

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
챔프 취재팀
팀장/송동석
김형욱, 손영국, 이성철, 박지연, 이우진
객원기자/김병진, 성윤규, 정학진
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이상미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽
류구현, 최일종, 김미정
챔프 미술팀
팀장/이동혁
양연미, 신성미
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종헌
손용국, 김성인
관리팀
팀장/손대현
이미자, 박영미
광고팀
팀장/이상민
문정필, 방승현, 김 준
광고미술/김대현 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 운연빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)학원 프린테크
제본/한영제본, 대영상업
출력/베스트 출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
가격 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 · 미술 702-3213/4
702-3282

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

GAME INDEX

IBM PC 게임파워 INDEX

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

마법의 세계로 간다!

매직 카드식 RPG게임
매직 더 개더링 한국 상륙!

미국, 일본, 대만 등 세계 각국에서
TRPG와는 다른 새로운 방식의
테이블 카드게임으로 선풍적인
인기를 끌고있는 '매직 더 개더링'이
우리나라에 상륙했다.
기존의 TRPG보다 한 레벨 위라고
부르는 매직카드 게임은 한 번
빠져들면 다시는 헤어나지 못하는
강력한 마력을 가졌는데
그 힘의 원천은 수 천종의 카드를 사용,
무한한 전략을 구사할 수있는 다양함에 있다.
이제, 나만의 마법으로 새로운 세계,
상상의 세계로 간다.

매직의 세계는 Dominia라는 환타지 세계에서 벌어지는 마법사들 사이의 전쟁을 모티브로한 대전형 카드게임입니다. 운보다는 치밀한 계획, 신출귀몰한 전략구사에 따라 승패가 판가름나는 고도의 지적게임이며 1,600여종의 카드 중 일부를 전략에 따라 조합 해 가면서 상대와 대전하는 두뇌 전쟁게임입니다. 매년 400여종의 독특한 특징을 가진 추가 카드 시리즈를 발표하고있어 질리지 않고 지속적으로 즐길 수 있습니다. 카드는 한정판으로 만들어 희귀카드 등이 존재해 수집성이 강하고 오래되어 절판된 카드일수록 가치가 있습니다. 현재 국내에서는 HITEL RPG동호회, KAIST, 서울대 등을 중심으로 폭발적 인기를 얻고 있으며 국내대회 입상자들에게는 매년 미국에서 열리는 월드 챔피언쉽 및 각 대륙별 대회 등각종 해외대회 참가자격 부여 및 제반비용 전액이 지원됩니다.

매직클럽이란?

MAGIC CLUB

Magic & Fantastic Card!

매직과 RPG게임을 위한 전용 공간으로 현재 많은 회원들이 이용하고 있습니다.
매직 관련 상품, 서적, 다이스, 카운트, 덱 프로텍트 및 다양한 종류의 게임 카드도 구입할 수 있습니다.
게임은 매뉴얼로 읽어서 이해하는것보다 한 번 보고 게임을 하면 훨씬 쉽고 빨리 배우게 됩니다.
매직클럽에서 많은 정보와 다양한 게임의 진수를 배우고 즐기세요.
게임 문의는Tel:3472-8297(빨리구출)이고 메일은 하이텔, 천리안, 나우누리 uld입니다.

제3회 DCI 공인 매직 토너먼트 개최

- 일시 : 1996. 8. 31(토) 오후 2:00
- 참가자격 : 대학 • 일반부 / 중 • 고등부

초보자 설명회

- 서울 : 1996. 8. 10 ~11 / 8. 24 ~ 25 오후 2:00 매직클럽 신촌점
- 제주 : 1996. 8. 10 오후 2:00 매직클럽 제주점

※설명회에 참가하실분은 미리 전화신청을 하시기 바랍니다.

제4회 한국 컴퓨터게임전

- 일시 : 1996. 8. 16(금)~8. 19(월) • 장소 : 여의도 중소기업 전용 서울종합전시장

● 방배점 (방배역 3번출구) Tel:3472-8298

● 신촌점 (합정역 3번출구) Tel:323-8297

● 제주점

가격은 최저, 재미는 최고 - 3만원대 타이틀

"우주비상! 3인의 우주 대도가 나타났다
출동하라, 슈퍼경찰 퀴저!"

세명의 우주대도와 그 행성에 억류된 노예를 구출해야 합니다. 당신은 슈퍼경찰관 캡틴퀴저가 되어 고성능 무기와 함께 슈퍼맨 람보의 초능력까지 동원해야 합니다.

GDT-GA361:₩39,000 (4월말 출시)
장르 : 액션

블레이드포스 (BLADE FORCE)

이전의 슈팅게임은 장난-
진짜 입체 슈팅게임

단하나뿐인 헬리팩 비행복을 갖고있는 당신은 최단시간에 헬리팩 비행기술을 익혀내어 현실과 같은 사실적 배경과 시야각도에 빠져들며 미래도시 메가 그리드의 운명을 책임지게 됩니다.

GDT-GA351:₩39,000
장르 : 슈팅

극초호권

극초호권의 비밀을 찾아라!
세계 곳곳에서 목숨을 건 승부가 펼쳐진다.

명나라 시대부터 내려오던 신비의 권법, 극초호권 - 일부에 의해 7개로 나뉘어진 극초호권의 비밀을 세계 정복을 위해 차지하려는 영국의 파월대령과 그에 맞서는 격투가들의 실감나는 액션대결.

GDT-GA391:₩39,000 (7월 출시)
장르 : 대전액션

배틀 블루스

한편의 감동적인 영화를 보는 느낌
스토리 게임의 진수 (완전한글화)

2015년 가상도시인 브레인 시티를 지키는 용병들의 잊혀진 전설이야기로 한편의 장편 만화영화를 보는 듯한 환상적인 화면과 음악이 펼쳐집니다.

GDT-GA411:₩39,000 (8월말 출시예정)
장르 : 전략 시뮬레이션

아마게돈 ARMAGEDDON

드디어 3DO 게임에서까지 오혜성을 만난다.
(영화의 주제가 4곡과 600여장면 삽입)

이드의 침략으로 부터 안드로메다를 구할 수 있는 유일한 무기는 델타호.
그것을 조종할 수 있는 단 한사람의 지구인인 오혜성의 활약이 우주를 배경으로 스케일감있게 전개됩니다.

GDT-GA401:₩39,000 (8월 출시예정)
장르 : 슈팅

더욱 새로워진 놀라운 게임의 세계 - 신제품 타이틀

데드러스 인카운터

영화와 PC게임의 장점만을 모아 탄생시킨 세계최초의 REAL 3DO 영상게임 데드러스 인카운터 치밀한 각본, 멋진 배우 그들이 만들어 내는 생생한 액션까지 다양한 영화적 요소와 암호해독, 수색, 격렬한 전투 등의 게임적 요소를 결합시킨 가상현실 게임-데드러스 인카운터 이제 게임의 차원이 달라집니다.

GDT-GA261:₩79,000
(완전 한글화) CD-4장의방대한 내용
장르 : 인터랙티브 무비

BC 레이서

우승 상품으로 걸린 최고의 오토바이.
볼더대쉬를 차지하기 위해 BC 오토바이 대회에 참가한 크리프 에이스와 그의 애인 락시 - 그러나 무서운 상대들을 만나 쉽지만은 않은 광란의 경주를 벌입니다.

GDT-GA331:₩39,000 장르 : 레이싱

파이어월

거대한 벽을 두고 새로운 왕국을 건설한 미라 12는 48시간 동안 세계 연합 기구가 미라클에게 항복을 하지 않는다면, 산업에너지의 공급원인 마이크로 파 에너지 빔을 발사하여 파리를 잿더미로 만들어 놓을 것이라고 선포, 그리고 계속해서 또 다른 도시가 같은 운명에 처할 것이라고...
자! 이 재앙을 막아낼 수 있는 유일한 방법은 파이어월을 통과할 수 있는 비밀 요원을 침투시키는 것.

GDT-GA371: ₩39,000 장르 : 슈팅 어드벤쳐

배틀 스포츠

수많은 관중들이 당신을 보고있다. 이곳은 20세기의 축구장과 매우 다르다. 당신은 30톤이라는 어마어마하게 큰 탱크를 조종하는 파일럿이다. 정해진 공간 안에서 상대방과 목숨을 건 게임이 시작된다. 미사일,레이저를 사용하여 상대방을 제압한 후 경기장 어딘가에 떨어져 있는 하얀색 볼을 집어 경기장 중앙에 있는 골대에 집어 넣어야 한다. 정해진 시간 안에 많은 골을 넣으면 게임에서 승리하게 된다. 하지만 볼을 집어 골대에 넣기까지는 매우 어렵다. 당신이 볼을 집게 되면 당신을 싫어하는 상대편이 무차별 폭격(?)을 가해올 것이다!

GDT-GA421:₩49,000 (5월 출시) 장르 : 슈팅

로스트 에덴 (LOST EDEN)

여러분은 이제까지 경험했던 게임의 세계와는 전혀 다른세계를 경험하게 된다. 인간과 공룡이 공존하는 세계에서 여러분은 인간과 공룡들의 강력한 지도자가 되어 모커스 렉스와 티라노 사우르스의 공격으로 부터 이세상을 구해야한다.각각의 개성과 풍습,언어를 가진 공룡들을 하나로 규합해서 강력한 국가를 건설하고 6개의 석판을 모아서 모커스 렉스를 물리칠 힘을 얻어야한다. 이게임은 플레이어의 상당한 지혜를 필요로 하는 게임이다. 여러분들의 능력을 시험해 보기 바란다.

가격미정 (9월출시예정) 장르 : 어드벤쳐

데프콘5

「데프콘5」는 디펜스 콘디션 5의 약자이며 어떠한 위험도 없는 평화로운 상황을 나타내는 수치를 의미한다. 배경은 2204년 우주에 진출한 인류는 외계의 공격을 걱정할 필요가 없는 평화로운 세계에서 살고 있다 그런 가운데 대기업인 타이론의 무기 부분은 그 존재 의의를 알리기 위한 음모를 꾸민다.

가격미정(9월출시예정) 장르 : 액션

추천타이틀

만원대 순수 국산 소프트웨어가 드디어 출시됩니다.

기대해 주세요!

극초호권 / 배틀 블루스 / 아마게돈

극초호권

중국 명나라 시대부터 극초호권 이라는 신비의 권법이 전해져 내려오고 있었는데 이권법은 하늘과 땅을 자유롭게 날아 다닐수 있으며 한시대를 거머쥘만한 전설적인 비법이었다. 강호 무림의 고수라면 이 극초호권을 연마하려는 야망을 품지 않은 사람은 없었지만 그것은 자취를 알 수 없는 전설일 뿐이었다.
그러나 극초호권의 전수자와 대결해 살아 남은 강호의 최고수 7명이 각각의 권법책을 만들기 시작한다.
수십년이 흐른 후 드디어 극초호권의 비법권을 완성하였으나 극초호권을 독차지하기 위한 배신과 암투가 벌어져 이 책은 7개로 나누어져 다시 그 모습을 감추게된다.
극초호권은 총 12명의 캐릭터에 보스 캐릭터 3명을 추가하여 사용할 수 있다. 각 캐릭터마다의 막고차기, 날라찍기, 낙법, 체공등 10종류 이상의 격투기를 구사한다. 게임중 캐릭터의 교체가 가능하다.
스페셜 스테이지도 마련되어 있어 흥미진진한 대전을 펼칠 수 있을것으로 기대가 된다. 대전거리에 따른 줌인과 줌아웃이 되어 입체감이 있는 격투를 즐길 수 있는 점이 특징이다. 아케이드 버젼에 2D와 3D를 적절히 조화시킨 배경과 캐릭터를 추가하여 3DO만의 개성적인 색깔을 발산할 것으로 예정된다.
(5월말 출시예정)

배틀 블루스

국가 간의 경쟁으로 인해 군대를 테러단체의 무력진압에 참여시킬 수 없었던 도시 국가 책임자들은 용병을 고용하기 시작하였다. 지금부터 벌어지는 이야기는 이러한 배경 속에서 벌어진 전설적인 용병들의 잊혀져 간 이야기이다.
(5월말 출시예정)

주요 등장인물

-진 유이츠(주인공) : 그의 과거를 확실히 아는 이는 없다. 그러나 아무도 그의 과거를 묻지않는다. 이것이 용병의 세계이며 웃는 그의 눈속에는 아무도 모르는 짙은 슬픔이 숨겨져 있다.
-로드리고 카보스 : 잘생긴 얼굴과는 어울리지 않게 돈에 집착한다. 그이유는 어린시절의 가난한생활 때문이며 팀 블루에 들어온 이유도 단기간에 큰돈을 벌기 위해서이다. 소형/중형 화기를 능숙하게 다루며, 틈만나면 시를 짓고 여자를 좇아 다닌다. 낙천적이며 이기주의적인 면도 있지만, 겉으로 그럴뿐 마음은 의외로 착하다.
-존 백마흔 : 젊었을 때부터 살인 감각을 익혀온 남자. 칼을 주로 사용하며 모든 단검류를 다룰 수 있다. 평소에는 보통 사람들과 다를 바 없지만 전투에 돌입하여 피를 보면 상대를 잔인하게 살상하기 때문에 같은 일을 하는 재살인 청부업들도 그를 꺼린다. 주인공에게 단한번 패한적이 있기 때문에 항상 그를 죽이려고 부하로 곁에 있다고 하는 소문이 있다.
-진유왕 : 말이 없고 차분한 성격. 2009년 차이나타운의 폭발 테러로 모든 것을 잃어 버리기 전에는 교수가 되고자 하는 소망을 가지고 있었다. ANA에게 중국인 지회의 주체자로 오인받아 체포되는 동안 결혼을 약속한 애인과 가족이 모두 죽어버렸기 때문에 ANA를 증오한다. 저격병의 역할을 맡고 있다.
-B.B : 주인공과는 예전부터 아는 사이였고, ANA에서 인정한 폭탄 전문가로 휠린전에는 테러리스트들을 위하여 일하는 사람이었다. 독실한 이슬람교 신자. B.B는 별명으로 주인공 외에 그의 진짜 이름을 아는 사람이 없다.

아마게돈

은하계의 사파이어 혹성이라고 불리는 평화스러운 별 안드로메다에 외계인 〔이드〕가 침략한다. 발달된 문명은 한순간에 잿더미로 변하고 만다. 은하계에서 가장 문명이 발달한 안드로메다는 외계인이드의 침략에 대비하여 최첨예 전투기 델타혼호를 개발한다. 그러나 델타혼호를 조정하기 위해선 극도의 중압을 견뎌야만하나 지나친 문명의 발달로 육체 기능이 쇠퇴해버린 안드로메다인들에게는 델타호를 조정하는 것은 불가능하였다. 델타혼호를 조정할 수 있는 자는 그들의 컴퓨터로 조사한 바로는 안드로메다와 우방국인 지구에 사는 오혜성이란 자였다. 방위사령부는 지구인 오혜성을 데리고 오기위해 전투 조성사 마리, 탄타로스 대원을 지구로 출동시킨다. 게임의 총 스테이지는 10스테이지다. 각 스테이지마다 숨겨진 보스가 있고 보스중에는 특수한 아이템을 사용해야 하는 것도 있다. 게임을 시작할때 캐릭터의 특징을 살려 주어진 에너지에 따라 공격력과 적중률, 수비력을 지정하여 준다. 게임의 내용은 영화 아마게돈과는 조금 다른 내용을 가지고 있지만 만화영화와는 다른 색다른 재미를 느낄 수 있을 것이다.
(6월초 출시예정)

차원이 다른 게임기, LG 3DO 얼라이브

■ 모델명 : GDO-203(보급형)
- 제품명 : 얼라이브 II
  권장소비자가 : ₩ 299,000
- 32비트 최첨단 게임기
- 초경량의 Compact한 디자인

■ 모델명:GDO-101
- 제품명 : 얼라이브
  권장소비자가 : ₩ 396,000
- 멀티기능 ●비디오CD, 노래방CD를 재생함(비디오 카트리지 필요)

■ 모델명:GDO-101Z(업소용)
- 팬기능이 장착된 업소용 모델

LG 쓰리디오 3DO 얼라이브

와, 싸다!

국내 최저가의 3만원대 3DO게임 타이틀 - 20만원대 3DO 얼라이브II 로 즐기세요

가장 신나게 게임을 즐기는 방법
20만원대 게임기, 3DO 얼라이브 II

LG전자

드디어 나왔다! 캡틴 쿼저, 블레이드 포스

3만원대 게임타이틀 캡틴 쿼저, 블레이드 포스가 드디어 출시되었습니다.

기존의 모든 게임은 캡틴 쿼저 앞에 무릎을 꿇어야 한다. 왜? 너무 너무 재미있으니까!
액션 게임 캡틴 쿼저

제작사: 3DO 스튜디오/국내발매일 96년 4월말

시각적으론 요란하지만 실상 게임은 실망스러운 플레이 스테이션이나 새턴 등의 게임과는 달리 3DO 스튜디오의 캡틴 쿼저는 탁월한 내용을 가진 완전한 액션 게임이다.
미래의 슈퍼 경찰관 쿼저가 세명의 대도를 잡는 형식으로 펼쳐지는 캡틴 쿼저.
3명의 도둑은 모두 각자 자신의 행성을 가지고 있다. 쿼저와 대도의 숨막히는 추격전은 이 행성에서 펼쳐지게 된다.
위로는 총을 아래로는 미사일을 발사할 수 있는 유탄발사기는 360도 회전 발사와 한번에 3방향으로 공격을 가할 수 있다.
이밖에도 수류탄과 강력 미사일, 스피드 부츠, 레이저, 투명인간, 힘을 재충전하는 갑옷까지 쿼저의 능력은 끝이 없다.
화려함과 박진감, 멋진 유머까지 진정한 게임광이라면 마술적인 요소를 가진 이게임을 절대 놓쳐서는 안된다.
캡틴 쿼저를 한번 경험한 사람은 할 말을 잊는다. 단 한마디만 빼고....
"후편은 언제 나오죠?"

이전의 슈팅 게임은 완전히 잊어라. 3D 입체 슈팅게임 블레이드 포스 미래도시 메가 그리드의 하늘을 지켜라!

제작사: 3DO스튜디오/국내발매일 96년 4월초

블레이드 포스는 기존의 2D 슈팅게임의 차원을 넘어선 완벽한 3D 슈팅게임이다.
배경은 모든 것이 사실적으로 표현된 메가 그리드란 미래도시이다. 시각적 요소뿐 아니라 게임의 진행 역시 입체적인데 미로형식의 구성으로 게임이 진행될수록 스릴이 더욱 넘친다.
게임이 시작되는 순간부터 여러분은 헬리팩을 입고 전투를 임해야 하는데 헬리팩의 조종기술은 가히 환상적이다.
상하좌우의 입체적인 컨트롤은 물론이고 엄청난 스피드가 여러분을 게임속의 실제인물로 바꾸어 버린다. 프란쯔 그루버트 박사의 편지를 받으셨습니까?
자, 헬리팩을 입고 전투여행을 떠납시다! 전사 여러분!

3DO 게임의 궁금증을 풀어 드리는

3DO 상담실 - 닥터 얼라이브

3DO에 관한 전반적인 사항에 대해 궁금한 점이나 하고 싶은 말 또는 좋은 의견이 있으시면 언제든지 연락해 주세요. 이코너는 여러분의 궁금증을 시원하게 풀어드리고 좋은 의견과 비평을 최대한 받아들이는 곳이니까요.

Q

다른 게임기의 CD가 아니면 다른 CD는 다 돌아 갑니까?
예를 들어 타사에서 나온 비디오 CD라든지, 노래방이라든지 뮤직 비디오 CD라든지...
그러니까 LG에서 나온 CD가 아니어도 그런 것들이 돌아 갑니까?
위 대답에 따라 알려주세요!

A

안녕하세요 닥터 얼라이브입니다. 옛썰 그렇습니다.
비디오 카트리지를 장착하였을 경우 타 게임기CD는 돌아가지 않습니다. 하지만 비디오 CD는 다돌아 갑니다. 그래도 우리 LG 제품을 써주시는 편이 좋지 않을까요.. 흠 그럼 이만 줄이겠습니다. 평안하십시오!

●3DO상담실 : Tel (02)3459-5921~7

인기타이틀의 비법소개

비법1 - 캡틴쿼저

벽이 답답한 쿼저라면 이런 비법을 사용해 보세요

만약 게임중에 벽이 많아 답답함을 느끼셨다면 이 비법을 써 보세요 둠 시리즈에서 벽을 뚫고 지나가는 비법은 충분히 경험하셨을꺼에요? 그와 비슷한 방법이면서도 색다른 스타일의 비법을 캡틴 쿼저에서 즐기실 수 있어요. 그 방법은 우선 플레이 도중 포즈를 걸고 R,L,B,B,R,L,U의 순서대로 버튼을 누르는 것입니다. 만약 커맨드 입력에 성공하게 되면 큐, 적 주위의 일정거리에 있는 모든 벽들을 모두 사라지게 됩니다.

비법2 - 니드포 스피드

출발부터 광속 스피드를 즐기는 법

레이싱의 묘미는 역시 스피드. 그러나 어떤 레이싱게임도 처음 출발할 때는 속도가 붙지 않습니다. 하지만 니드 포 스피드에서는 간단한 조작만 해주면 출발부터 엄청난 스피드를 즐기실 수 있습니다.
방법은 의외로 간단해 게임시작전에 기어를 R로 놓고 출발선 뒤로 물러나 출발하면 되는 것입니다.
결국 출발선을 지나면 이미 최고속으로 달리게 되는 것이죠.

하이텔 GO LG3DO를 누르시면 PC통신에서도 3DO정보를 받아 보실 수 있어요

PC통신을 이용하면서도 의외로 하이텔에 얼라이브 공식 코너가 마련되어 있는 것을 모르시는 분이 많습니다. 하이텔에 접속하신 후 GO LG3DO를 입력하시면 연결이 가능하며 국내 소프트정보와 해외 소프트정보 등을 빠르게 알아보실 수 있고 3DO 관련 뉴스, 도전 3DO 퀴즈, 자료실, 3DO 질문코너등 다양한 정보가 수록되어 있습니다.
물론 대화실도 마련되어 있어 운이 좋다면 뜻맞는 친구를 만나실수도...

두산 100주년기념

두산 동아 멀티미디어

CD-ROM GAME

두산동아

젠더워
Gender War

性의 전쟁

통제 불가능-
기상천외한
性의 대결이 펼쳐진다.
'롬머맨, 사이버 워'의
SCI 초대작

- 남성 대 여성, 여성 대 남성의 진행방식
- 인물선택에 따라 진행되는 2가지 방식의 게임

두 산 동 아 C D - R O M 게 임 여 행
킹덤 오 매직
Kingdom O' Magic
SCi
KINGDOM O' MAGIC
마법의 왕국
수려한 자태의
금발 남녀들과
함께 - 떠나자
즐거운 과거로의 여행!
· 인물선택에 따라 진행되는 2가지 방식의 게임
· 1~4명 동시 플레이 가능(네트워크/모뎀지원)
· 광범위한 플레이 지역 구성

팝업 컴퓨터
Pop Up
Computer
지루한 건
참을 수 없다!
알파벳따라
즐거움이 다양-
· 알파벳에 따라 펼쳐지는 다양한 게임, IQ테스트, 퀴즈, 음악 등
· 그림을 보면서, 소리를 들으면서 소설을 읽는 기능
· 화면출력후 그대로 접으면 완성되는 생생한 입체화면
스타 레인져
Star Ranger
우주의 평화가
위기에 처했다.
스타 레인져
출동하라!
PC ENTERTAINMENT MAGAZINE
이달의 게임
선정
· 초보자들을 위한 연습 모드
· 최신 그래픽처리가 이룩한 완벽한
사실성과 흥미성
· 간단한 비행Control, 놀라운 전투,
사실에 가까운 폭발장면 및 Sound

두 산 동 아 C D - R O M 게 임 여 행
뮤턴트 디엔에이
Mutant DNA
뮤턴트
DNA
지금 태양계 최대의 반란이 시작된다!!
THE ULTIMATE FIGHTING GAME
MUTANT
D.N.A
MUTANT
D.N.A
23세기 우주는
내가 지킨다!
· 다양한 첨단기술을 갖고있는 8명의 캐릭터 등장
· 모듈사운드가 내는 박진감, 왓콤C의 빠른 화면진행
· 본격 PC용 Fighting Game

두 산 동 아 C D - R O M 게 임 여 행

익스플로레이션

미지의 신대륙에서
펼쳐지는 혁명과 탐험의
대서사극

낚시 챔프

수면 위로 차오르는
월척의 예감과
함께 떠나는
신나는 낚시여행

아파치

최강 전투헬기
시뮬레이션 게임
무적의 헬파이어 탑재!
이제 남은 건 승리뿐이다

섀도우 오브 캐론

캐론성을 사수하라!
의적퀸이 펼치는 통쾌한
액션 어드벤쳐게임

구입처 문의

■ 서울
- 멀티타운(02)704-0065
- 시스텍(02)3272-0838
- 동서산업개발(02)3272-4998
- 한국소프트(02)711-2700
- 팝미디어(02)717-7081
- 대한멀티미디어(02) 719-0640
- 미디알통신판매(02)705-0823
- 엘지소프트웨어(02)713-5011
- 빌트인세디(02)715-8158
- 서강미디어(02)717-4891
- 아리수미디어(02)705-1317
- CD피아(02)704-0161

■ 경기
- 미디어랜드(032)462-4425
- 뉴미디어컴퓨터(032)513-6210
- 경인멀티미디어프라자(032)664-0057
- 한양공조엔지니어링(0331)254-2580
- 안산대동서적(0345)406-6666

■ 부산
- 예일미디어파크(051)633-4242

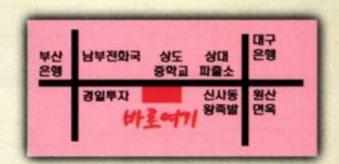
■ 대구
- 멀티한마당(053)423-8392

■ 대전
- 셈틀클럽(042)862-3336

■ 광주
- 그린미디어(062)224-7575

■ 전북
- PC마트(0652)88-6563

미디어파크는 두산동아 직영점입니다.
제품구입처:용산전자랜드신관318호
Tel:3272-2122-3

新 시스템으로 거

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는 유저 여러분께
심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동

게임기 ☆ 팩도매

게임유통:716-6301~2, 706-3070 FAX:3272-5505

└711-8865

게임비젼:719-5345	아이큐게임:716-0577
게임센스:702-3247	스타게임:3272-4502
토탈게임:706-4133	
코바게임:718-1520~1	
소프트유통:711-7866	

구좌번호(예금주:서원철)
- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908

둔촌APT	코바게임	게임마스타	채널	게임박사	연희점	용인점	명일점	청주점	안산게임마트
		용산 오픈점	용산 오픈점						
TEL 487-0115	TEL 718-1520	TEL 701-6506~7	TEL 704-7615	TEL 702-4268	TEL 337-2369	TEL (0335)37-0858	TEL 477-1165	TEL (0431)69-0615	TEL (0345)419-3210
상계점	**청주게임유통**	**청주점**	**게임챔프(가락점)**	**화인게임**	**월계점**	**정릉점**	**안양점**	**축 오픈 울산점**	**구리점**
TEL 935-3233	TEL 55-7624/57-3580	TEL (0431)65-3587	TEL 417-6411	TEL (0522)60-2420	TEL 941-5395	TEL 911-4057	TEL (0343)44-7036	TEL (0522)65-9703, 69-9437	TEL (0346)553-1193
수원점	**I·Q**	**창안동**	**이리점**	**대구성당점**	**용산점**	**광명점**	**간석점**	**가평점**	**능곡점**
TEL (0331)251-5311	TEL 716-0577~8	TEL 247-7747	TEL (0653)842-6558	TEL (053)628-9482	TEL 3272-4502~3	TEL 683-2059	TEL (032)432-7089	TEL 82-9386/9486	TEL (0344)971-2727
서대문점	**삼성점**	**둔천점**	**오시오게임**	**간석점**	**제천점**	**수원점**	**분당점**	**당산점**	**종로점**
TEL (0331)47-5831	TEL 547-9400	TEL 487-0115	TEL 913-0801	TEL 421-2332	TEL (0443)46-4945	TEL (0331)43-3679	TEL (0342)712-2972	TEL 632-4217	TEL 743-4586
원당점	**분당점**	**군산점**	**천호점**	**부평점**	**용산점**	**충북진천점**	**청주점**	**망원동**	**구미점**
TEL (0331)64-1472	TEL (0342)702-2892	TEL (0654)465-4064	TEL 477-1165	TEL (032)547-8431	TEL 706-4133~4	(0434)33-1333, 0505	TEL (0431)55-2168	TEL 337-7346	(0546)51-0610, 51-0619, 51-0682
금촌점	**안산2호점**	**불광점**	**가락점**	**상계점**	**네오지오총판**	**울산점**	**망우점**	**춘천학생백화점**	**상주점**
TEL 942-4779	TEL (0345)418-6651	TEL 386-8657	TEL 411-6411	TEL	702-7091, 719-7156	TEL (0522)44-0604	TEL 492-3804	TEL (0361)52-3536	TEL (0582)535-7106

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

틈나는 게임유통

CD게임방 체인점 모집

☎718-8895~6

전국 현대 게임마트 체인점 모집

안내말씀

역사와 전통을 상징으로 성실하게 성장한 게임유통사에서는 21세기를 주도 할수 있는 CD-게임방전문 업체를 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다.획기적인 혁명을 일으킬 CD-게임방 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

자! 이제 게임유통에서 지원해 드립니다.

①간판 무상지원

②광고 및 판촉물 지원

③영업지도

④신속한 상품정보(주1회 정기)

본사:718-8895~6
공장:704-6061~2
(A/S실)
FAX:3272-5505

CD게임방의 전망

- ▶중앙집중 관리시스템 (인건비 최소화 1명 운영비법)
- ▶게임방에서 차세대 게임기기 CD동시판매 가능
- ▶재투자가 거의 없다
- ▶부가 가치가 높다

CD게임방 특전

- ▶철저한 A/S시스템 지원
- ▶시력보호 장치 지원
- ▶신속한 CD지급
- ▶오픈광고, 책자지원

일요일도 영업(상담)합니다

항시 주차가능(30분 무료 일·공휴일 전일 무료)

점포	전화
울산온산프라자 (축오픈 화인게임)	TEL:(0522)37-3735
신림점	TEL:866-8363
원주점	TEL:(0371)43-7203
분당아탑점	TEL:706-9930
용산점	TEL:719-5345~6
방학동점	TEL:582-4262.583-2153
마이크로월드	TEL:496-9217
장위점	TEL:942-8802
포천점	TEL:(0357)32-8827
경기광주점	TEL:(0347)65-3014
암사점	TEL:428-5519
제물포점	TEL:884-1379
진해점	TEL:(0553)43-8838
능곡게임랜드	TEL:(0344)965-3618
용산점	TEL:702-3247
난곡점	TEL:851-2047
광명점	TEL:612-6688
전주점	TEL:(0652)242-7229
장안점	TEL:245-9681
수원점	TEL:(0331)45-3639
길동점	TEL:474-6157
신림점	TEL:855-1714
경북청도점	TEL:(0542)73-4909
게임매직랜드	TEL:918-1812
광주점	TEL:(062)266-9081
미아점	TEL:986-5601
수원점	TEL:(0331)45-7173
은평점	TEL:304-0383
안산점	TEL:(0345)402-5938
구미점	TEL:(0546)457-1637
포천점	TEL:(0357)541-2053
송파점	TEL:473-1851
수원점	TEL:(0331)33-0728
도레미	TEL:(0572)32-2101
게임랜드	TEL:855-1714
서귀포점	TEL:(064)33-7040
성남점	TEL:(0342)733-5842
목동점	645-2220.643-8989
수원점	TEL:293-6241
의정부점	TEL:(0351)42-5271
포항점	TEL:(0562)72-6286
인천점	TEL:(032)583-3188
쌍문점	TEL:997-0728
수원점	TEL:(0331)214-6563
창동점	TEL:992-3992
중계점	TEL:977-6487
대전둔산점	TEL:(042)529-6560~1
상계점	TEL:938-2708
부천점	TEL:(032)611-7397
분당점	TEL:(0342)711-2077
수원점	TEL:(0331)221-5470
신현점	TEL:(032)583-3582
일산점	TEL:(0344)914-8368
현대게임프라자	TEL:407-8866

현대게임마트

「현대게임마트」란?

현대전자와 현대전자 게임기 총판이

함께 지원하는 신시대 게임전문점 입니다.

자격 조건은 까다롭지 않고

①3평이상 점포확보 가능한 분

②의욕이 투철하고 각 지역에서 1등을
하고자 하신 분

③가맹비와 보증금 없음

지원 사항은 확실합니다.

①간판 무상지원

②광고 및 판촉물 지원

③영업지도

④신속한 상품정보(주 1회 정기)

오늘 신세대 게임전문점의 판도가 바뀝니다!! 신세대 게임전문점 「현대게임마트」를 현대전자와 아랑이 지원합니다.

「현대게임마트」는 확실한
성공을 보장합니다.

게임을 선두하는
(주)아랑

서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829

사 과 문

아래 본인은 삼성전자(주)에서 정품으로 생산, 판매하고 있는 가정용 비디오 게임기 S/W (삼성새턴용 「나이츠」)의 불법 밀반입 된 제품을 유통시키고 「음비법」시행 이후에도 불법 판매행위를 함으로써, 건전한 유통질서 확립 및 국산게임 S/W 개발에 힘쓰고 있는 삼성전자(주)와 소비자 여러분께 유형, 무형의 막대한 경제적 손실을 입혔기에 지면을 통하여 정중히 사과드립니다.

향후에 재차 위와 같은 불법행위가 재 적발될 경우에는 민, 형사의 어떠한 제재조치도 감수할 것을 삼성전자(주)와 게임소비자 여러분께 지면을 통하여 약속 드립니다.

1996. 7. 22

주 소:경기도 안양시 역전 지하상가 다 436호
TEL:(0343)44-7036
상 호:안양으뜸
대 표:이귀백

삼성전자(주) 및 게임소비자 제위

사우리안의

PC 네모

94년

네모네모 로직

논리로 찾는 숨은 그림

95년

지금! 피서지에 사람들이 없다!

요! 재미있는 것을 두고 피서는 왜가!

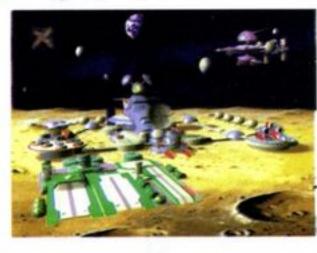
온 가족이 함께 즐기는 퍼즐의 예술

머리 속이 시원해지는 새로운 타입의 퍼즐게임!

수능시험 이제 네모네모가 대신한다!

논리야! 안녕!

네모 로직

COMMING SOON!

'PC네모네모로직'이란?

94년 세계적으로 돌풍을 일으켰던 퍼즐게임 '스테레오 그램'의 후속타가 되는 퍼즐게임의 종류로 가로, 세로에 미리 준비된 숫자판 아래, 교차점을 찾아 숨겨진 그림을 플레이어가 하나씩 풀어나가는 신기한 퍼즐이다. 일본과 미국 등지에서는 출판물 판매 흥행을 기록한 바 있으며, 이미 차세대 게임기인 세가사의 '세턴'과 소니사의 '플레이스테이션'용으로 등장한 게임이다. 현재 국내에서는 제우미디어사가 일본 테즈야니시오와 판권 계약, 현재 서점에서 인기리에 판매중이다. '네모네모로직'은 서적만의 단일 품목으로 10만부의 판매기록을 세우고 있으며, 95년말 '네모네모로직 VOL.2'를 발매할 정도로 흥행에 성공, 다수의 고정독자 확보에 또 한번 성공한 작품이기도 하다. 현재 '게임 잡지'와 '일간 스포츠', '디지틀 조선' 등에 크로스워드(낱말맞추기)를 압도하는 퍼즐게임으로 연재되고 있어 독자확보에 꾸준한 신장 세를 보이고 있다. 이번에 발표하는 'PC 네모네모 로직'은 종래에 서적에서 느낄 수 없었던 멀티미디어적 감각을 물씬 풍기는 작품으로 상당한 게임 적인 요소를 갖추고 있으며, 컴퓨터 통신상에서는 이미 화제의 게임으로 꼽히고 있다.

삼성새턴 동시 발매 S/W 활기띨 뜻

삼성전자는 최근 음비법 시행으로 인해 새턴 정품 소프트 시장이 활기를 띨 것으로 보고 대작 소프트들을 순차적으로 정식 도입할 계획이다.

그 첫번째 타이틀로 지난 7월 중순 세가의 뉴 히어로 액션 게임 『나이츠』를 아날로그 패드와 함께 도입했고 SD버파 캐릭터들의 격투 게임 『버파 키즈』를 일본과 거의 동시인 8월말에 발매하기로 결정했다.

액션 게임의 경우는 일본, 미국 등과 거의 동시 발매가 가능하지만 시뮬레이션이나 RPG 게임의 경우는 한글화라는 과정을 거쳐야 하기 때문에 『랑그리사3』, 『도키메키 메모리얼』 등은 자체 컨버전이나 서드 파티의 컨버전을 통해서 지속적으로 발매할 예정이다.

한편 아직 발매 미정인 『버철 캅 2』 등의 도입도 추진 중에 있어 앞으로 삼성전자는 매월 2타이틀 정도씩 새턴용 소프트 발매를 계획하고 있는 것으로 알려졌다.

게임관련 S/W 계획 정통부에서 문체부로 이관

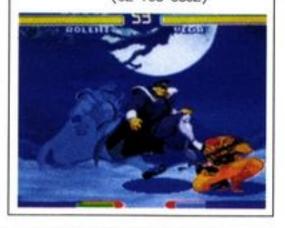
그동안 정통부에서 담당해 왔던 게임 소프트웨어 관련 사업을 앞으로는 문화체육부에서 전적으로 담당하게 된다.

정통부 내의 정보통신 지원국이 정보통신 정책실로 변경됨에 따라 그동안 지원국 산하의 정보통신 진흥과에서 담당해 왔던 소프트웨어 관련 사업 중 영화, 음악, 게임 등의 소프트웨어 산업 육성에 관한 기본 계획의 수립과 시행에 관한 전반적인 업무를 문화체육부로 이관해 추진하게 되었다.

고봉 SFC용 스화 제로2 도입 초읽기

아케이드 기판 및 슈퍼컴보이 게임 유통을 전문으로 하는 고봉 산업이 8월중 발매 예정인 슈퍼컴보이용 『스트리트 화이터 제로2』의 국내 유통을 추진 중이다.

아케이드용으로 인기를 끌었던 이 작품은 최근 새턴, 플레이 스테이션 및 슈퍼컴보이 3기종으로 동시에 이식되는데 고봉 산업은 『스화 제로2』 SFC용의 일본 발매에 맞춰 국내에 약 1,000개의 물량을 공급할 계획이다.

■문의처 : 고봉산업 (02-706-8602)

세가PC, SKC통해 아시아 시장 잠식 예정

일본 게임계의 거물 세가와 국내 PC 게임 대형 유통사인 SKC는 지난 7월 18일 PC에 관련된 모든 세가의 타이틀을 SKC가 국내에 공급함은 물론 양사가 공동으로 아시아 시장에 진출해 세가 PC의 보급을 추진하기로 한다는 내용의 장기 공동사업 조인식을 가졌다.

이날 참석한 세가 PC 엔터테인먼트 본부장 '신지 후지와라' 씨는 "세가는 「창조가 생명이다」라는 모토아래 PC 게임 부문에도 진출하게 되었으며 앞으로도 계속 세가의 아케이드 게임과 가정용 게임을 PC로 컨버전할 계획이고 SKC와 공동으로 아시아 시장으로 세가PC의 판로를 넓혀갈 것"이라고 밝혔다. 또한 이날 조인식에서는 『버철화이터 PC』와 『소닉 더 헤지혹 CD』의 시연회와 SKC의 PC 관련 사업방향 설명 등도 함께 있었다.

■문의처: SKC 게임 소프트웨어팀 (02- 3708-5475)

전영문, 상우회 대상 음비법 관련 세미나 가져

한국전자영상문화협회(이하 전영문)와 용산 게임 상우회는 지난 7월 4일 용산전자단지 내 농협 빌딩 7층 세미나실에서 최근 시행된 음비법에 관련해 게임관련업 종사자들을 상대로 홍보 및 법규에 대한 의문 사항, 영업 방안 등에 대해 토론의 장을 마련했다.

이날 세미나에서는 한국전자영상문화협회 장명성 부회장이 게임 매장의 구청 등록, 구청 등록 후 교육 관계 등 총괄적인 등록 방법과 기존의 재고로 쌓여있는 불법물에 대한 소급법 적용 문제 등에 관해 설명 및 질문을 받았으며 CD ROM유통협회의 김명호 회장이 참석해 CD ROM타이틀과 게임이 같은 새영상물이기 때문에 함께 연대해 대처해 나갈 것을 주장하기도 했다.

또한 이날 부산 등 지방에서 상경해 참석한 관련 업자들은 전국적인 게임 상우회 조직을 요청했으며 용산 이외의 지역의 매장에도 적극적인 홍보를 해 줄 것을 요구하기도 했다.

한편 전영문과 게임 상우회는 7월 중 문체부, 공윤 등과 협의해 음비법 관련 대규모 설명회를 개최할 것이라고 밝혔다.

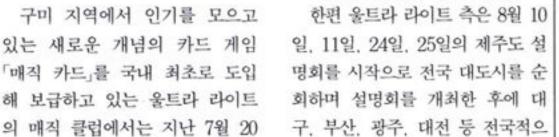
■문의처 : 한국전자영상문화협회 (02-253-6881)

매직 카드 챔프 독자 설명회 개최

— 전국 대도시 순회 결정 —

구미 지역에서 인기를 모으고 있는 새로운 개념의 카드 게임 「매직 카드」를 국내 최초로 도입해 보급하고 있는 울트라 라이트의 매직 클럽에서는 지난 7월 20일과 21일 양일간에 걸쳐서 챔프 독자들을 위한 매직 카드 설명회를 개최했다.

이날 설명회는 신청자가 많이 몰리는 바람에 당초 설명회 장소였던 방배점에서 신촌점으로 옮겨 진행됐는데 PC 통신 매직 동호회 전문가들의 상세한 설명과 카드 실습으로 참석자들의 많은 호응을 받기도 했다.

한편 울트라 라이트 측은 8월 10일, 11일, 24일, 25일의 제주도 설명회를 시작으로 전국 대도시를 순회하며 설명회를 개최한 후에 대구, 부산, 광주, 대전 등 전국적으로 매직 클럽을 오픈할 계획이다.

■문의처:
울트라 라이트 (02-604-1947)

소프트맥스, 창세기전2 해외 수출길 열려

소프트맥스의 『창세기전2』가 해외 수출길이 열릴 전망이다. 지난 7월 13일 열린 제 1기 모니터 요원 출범식을 가진 소프트맥스의 정영희 사장은 『창세기전』은 9월에 일본에, 『창세기전2』는 겨울에 유럽 등지에 수출할 것이며 이미 계약이 끝난 상태라고 밝혔다.

한편 이 행사에서 정영희 사장은 제 1기 모니터 요원들에게는 세계에 내놓아도 손색이 없는 게임을 만들기 위해 같이 힘을 모으자고 역설했으며 특히 『머큐리어스 프리티』를 출시한 일본 헤드룸의 〔오노기〕사장과 『에임포인트』의 음악을 담당했던 피노키오 등이 참석하여 모니터 요원들과 함께 『에임포인트』의 현재 개발 상황 등을 시청했으며 소프트맥스는 이날 모니터 요원으로 임명된 회원들에게 자체 제작한 회중 시계를 선물로 증정했다.

■문의처 : 소프트맥스
(02-598-2554)

대농, PS게임 유통 사업 참여

최근 게임 산업에 본격적으로 발을 내딛고 있는 대농 그룹에서 미국에 자사의 지분을 투자한 버철 월드 엔터테인먼트사가 미국 내 소니의 서드파티로 선정됨에 따라 앞으로 플레이 스테이션 소프트웨어의 개발 및 한국 내 PS 소프트 유통에 참여하게 된다.

미국 버철 월드 엔터테인먼트사에서 제작되는 플레이 스테이션 게임 소프트는 플레이 스테이션은 물론 지난 SEK 96에서 선 보였던 콕피트(COCKPIT)에서도 플레이가 가능하게 제작될 예정이라고 한다. 따라서 버철 월드 엔터테인먼트사에서 제작된 모든 PS 게임 소프트는 대농 그룹에서 독점적으로 유통될 예정이다.

■문의처 : 대농
(02-3270-3500)

오락실 영업시간 12시로 일괄 통합

그동안 논란의 대상이 되었던 전자 유기장의 청소년용과 성인용으로 구분해 영업 시간을 규제해 왔던 전자유기장의 영업 시간이 12시로 연장된다.

주관 부처인 보건복지부에 따르면 청소년용은 9시, 성인용은 12시로 영업 시간을 제한해 왔던 전자유기장의 종래의 영업 시간이 공중위생법의 개정에 따라 1996년 6월 30일부터 12시까지 일괄적으로 통합된다고 밝혔다.

그러나 현재 보사부 산하 사단법인에서 세부 시행령과 시행 규칙을 검토 중에 있기 때문에 아직 정확한 시기는 정해지지 않고 있다. ■

'96 한국 게임 및 어트렉션 전시회

한국영상오락물제작자협회(KAMMA)와 첨단게임산업협회, KBS 주최로 중소기업중앙회 여의도 종합전시장에서 한국 게임 및 소프트웨어, 어트렉션 전시회를 개최한다. 10월 22일부터 24일까지 열릴 이 전시회에서는 가정용 게임기, PC게임, 아케이드 게임기 및 소프트웨어를 비롯한 가상현실 게임기 등 다양한 게임관련 제품을 전시할 예정이다. 뿐만아니라 이 행사 기간내에 전시 우수 작품 시상식, 관련 기술 세미나, 게임 경진대회, '96 게임 대상 시상식 등 다채로운 행사가 펼쳐질 예정이다.

■문의처 : 한국영상오락물제작자협회 (02-237-2582)

코가, 지속적인 세미나 개최로 기술적 교류 추진

지난 7월 10일 미리내 등 26개 코가 회원사는 마이크로 소프트사 주최로 마이크로 소프트 사 세미나룸에 모여 게임 제작에 대한 기술적인 부분에 관한 세미나를 가졌다.

이번 세미나는 코가 회원사가 모여 가진 세미나로는 최초의 행사이며 앞으로도 지속적으로 세미나를 개최해 회원사 상호간에 게임 제작에 관한 정보 교류 및 상호 보다 높은 퀄리티의 게임을 만들기 위한 방안을 모색할 예정이다. 한편 이날 세미나에서는 이번 행사를 주최한 마이크로 소프트 사의 「디벨로퍼 네트웍」 등 주로 게임 제작 툴과 3D에 관한 소재를 다루기도 했다.

■문의처 : 막고야 (02-578-8379)

게임챔프 인포샵 시삽 임명식 가져

지난 7월 16일 게임챔프 회의실에서는 인포샵(01410) 게임챔프 시삽 임명식을 가졌다. 이날 행사에는 게임챔프 취재 팀장과 기획부의 팀장 및 직원들과 각 게임기 방의 시삽들이 한자리에 모였다. 인포샵 게임챔프 시삽으로는 닌텐도64 방의 한필구, 새턴 방에 배수형, 플레이 스테이션 방의 김성재, 아케이드 방의 김윤필, IBM PC 게임방의 조남혁, 사고팔고 방의 이성하 군이 선출되었다.

한편 게임챔프 기획부는 인포샵 창설 기념으로 닌텐도64 등 푸짐한 경품 타기 선물 대잔치를 마련했다.

인포샵 게임챔프로 들어가는 방법은

1. ATDT 01410으로 접속 후
2. 1번 하이텔 인포샵 선택한 다음
3. nice라고 입력한 후
4. 개인 ID와 비밀 번호(없을 때에는 'nice'라고 입력한다)
4. go champ라고 하면 된다.

▲ **문의처:**
게임챔프 기획부
(02-702-3238)

챔프뉴스

동경 게임쇼 '96에 스퀘어 등 최신작 공개 예정

그동안 세간의 화제를 모았던 「동경 게임쇼 '96」이 드디어 8월 22일부터 24일까지 3일간 동경의 빅 사이트(동경 국제 전시장)에서 개최된다. 예정 출전사의 수는 주최측인 CESA 이사회사, 소프트/하드 메이커, 출판사 등 총 86개 사로 예정되어 있다. 이들 회사가 현재 개발 중인 인기 타이틀을 일제히 출전시킬 것으로 보이기 때문에 세계의 게이머들은 이 대형 이벤트에서 공개될 기대작들에 대단한 관심을 보이고 있다. 그 이외에도 인기 성우들의 공개 방송 등 다양한 스테이지의 이벤트도 준비되어 있다. 동경 게임쇼에서 출전 예정인 타이틀은 에닉스의 닌텐도64 참여 제 1탄 『원더 프로젝트 J2』, 스퀘어의 PS타이틀 『화이널 환타지Ⅶ』, 세가의 『버철 캅2』, 『사쿠라 대전』 등이 예정되어 있다. 특히 스퀘어는 『부시도 블레이드』, 『사가 프론티어』, 『FF택틱스』 등의 최신작도 최초로 공개할 예정이다. 그 외의 타이틀로는 『남코 뮤지엄 Vol.4』, PS용 『전설의 오거 배틀』, SS용 『화이팅 바이퍼즈』 등이 있다.

< 출전사 리스트 >

▶아트딩크 ▶아이맥스 ▶어클레임 저팬 ▶아스크 강담사 ▶아스믹 ▶알트론 ▶이미지니어 ▶버진 인터랙티브 ▶액싱 ▶SNK ▶에닉스 ▶NEC ▶NEC인터채널 ▶NEC홈일렉트로닉스 ▶NTT ▶에폭사 ▶EA 빅터 ▶오크스 헤븐 ▶카타팔트 ▶캡콤 ▶컬처 브레인 ▶가가 커뮤니케이션 ▶그램스 ▶게임 아츠 젠키 ▶코에이 ▶코나미 ▶컴파일 ▶새미 공업 ▶선 소프트 ▶시에라 파이오니아 ▶자레코 ▶스퀘어 ▶세가 세타 ▶소니 ▶타이토 ▶타카라 ▶T&E 소프트 ▶데이타 이스트 ▶테크모 ▶도시바 EMI ▶토미 ▶통킨 하우스 ▶나그자트 ▶남코 ▶일본 빅터 ▶파이오니아LDC ▶팩인 비디오 ▶허드슨 ▶반다이 ▶반다이 디지털 ▶반프레스토 ▶빅터 ▶휴먼 ▶아노만 ▶리버힐 소프트 ▶와프

■문의처 : 동경 게임쇼 이벤트 사무국
(001-81-03-3246-6053)

버파3 수정판 최초 공개

세가는 7월 26일 동경 대전구 산업 P.I.O 2층 소전시실에서 『버철 화이터3』의 수정판 버전을 최초로 공개했다. 『버철 화이터3』의 발매일이 9월로 잠정 결정된 이후 최초로 공개된 이날 공개 행사에는 일본 내 유수의 아케이드 업계 관계자들 이외에도 해외의 관련 업자들까지도 참석해 『버철 화이터3』에 대한 세계적인 관심을 실감케 했다. 그동안 공개됐던 캐릭터 이외에도 신 캐릭터 '다카 아라시'의 박진감 넘치는 스모 연무 동작을 세가 홍보부 관계자의 설명과 함께 전격적으로 공개했다.

아케이드 게임 N64로 이식 가능한 기판 개발

세타와 닌텐도가 닌텐도64의 사양을 기본으로 한 아케이드 시스템 개발에 합의하고 세타가 그 규격으로 아케이드용 기판을 발매한다고 발표했다. 이 아케이드용 기판은 소프트 개발에 있어서는 닌텐도64 소프트와 동일한 시스템으로 이용할 수 있다. 그렇기 때문에 이 아케이드용 기판을 사용한 아케이드 게임은 닌텐도64로의 이식도 간단해 지는 것이다. 세타에서는 이 기판을 사용한 게임을 자사에서 개발하는 것 이외에도 다른 아케이드 개발 메이커로의 공급도 검토 중인 것으로 알려졌다.

7월부터 이 기판을 사용한 게임 개발이 시작되고 연말 경에는 이 기판을 타사에 공급할 수 있는 체제를 마련할 것이라고 세타의 한 관계자는 밝혔다.

사상 최고의 볼륨, 8장짜리 SS용 게임 개발중

새턴으로 CD ROM 8장을 한 세트로 사상 최대의 볼륨을 가진 게임이 등장한다. 개발은 3D CG 제작회사인 언피니 엔터테인먼트 테크놀로지가 맡았다.

언피니 엔터테인먼트 테크놀로지는 올 여름 공개 예정인 영화 『가메라2』의 SFX나 새턴용 게임 『데스 스로틀』 등의 CG를 도맡았던 회사. 일본과 미국 회사가 제휴해 미국의 메이커가 제공하는 소재를 사용해서 언피니 엔터테인먼트가 소프트 개발을 담당하고 일본의 또 다른 제휴 기업이 97년 봄에 발매할 계획이다. "8장이라는 것은 잠정적인 매수로 경우에 따라서는 그 이상이 될 가능성도 있습니다. 실사로 촬영한 등장 인물과 CG배경과의 합성 상태가 정말 장관입니다."라고 이 회사의 나카무라 사장은 게임을 소개한다.

오락실의 조작감 그대로 VF 즐긴다

세가에서 아케이드 통체와 거의 변함없는 새턴용 조이스틱 콘트롤러 「신형 버철 스틱」이 발매됐다.

N·E·W·S·N·O·T·E

폭풍 전야의 PC 게임계

국내의 대형 유통사들이 드디어 앞을 다투어 국산 개발사 잡기에 나섰다. 한편으로는 반가운 일이지만 이제 앞으로 외국의 큰 유통사들이 들어오면 국내 PC게임 시장은 어떻게 될 것인가? 이제 우리의 음비법이라는 쇄국 정책도 어떻게 될 지 모르는데... 과연 97년부터는 별들의 전쟁이 되겠구나...

탈 카피 천국!!

SKC에서는 소닉 스크린 세이버에 이어 버파 스크린 세이버를 판매할 것이다. 그동안 카피의 천국으로 일컬어지던 우리나라에서도 스크린 세이버가 제값을 받고 팔리는 날이 얼마 남지 않은 것이다. 세가 PC의 국내 상륙도 PC 게임의 카피 천국이라는 이미지를 어느정도는 벗었다는 것을 반증한다. 앞으로는 카피하면 중국이나 홍콩을 먼저 떠올리게 될 것.

국내 게임 제작사, 일본 타이틀 이식붐

국내 IBM 개발 업체들이 일본 새턴, 플스 타이틀 이식 작업에 한창이라는데, 하기야 자체 개발보다는 안전하고 수입도 짭짤하고 그 보다 환상적인 건 아무래도 그들의 기술 노하우를 배울 수 있다는 거 아닐까?

한국에서 이식 작업을 하면 자동으로 한글화는 되는 셈이니 어쨌든 반가운 일. 아무튼 하루빨리 기술력을 익혀 우리도 새턴, 플스 버금가는 게임기 하나 정도는 개발해야 해야 할텐데...

이러다간 왕오빠가 나올지도...

갑자기 PC 게임에 비디오 게임들이 난입했다. 투신전에 버파 PC... 이것이 멀티 플랫폼의 실현인가? 물론 그동안도 컨버전을 통해 여러가지 비디오 게임들이 PC로 나왔지만 결코 나오지 않을 것 같았던 2개의 타이틀이 PC로 나온건 적지 않은 충격이다. 이러다가 왕(KING)오빠(?)도 나오는 거 아냐.

동경 조이폴리스에서 VF3 일반 공개

지난 7월 12일 세가는 어뮤즈먼트 테마 파크인 동경 조이폴리스를 오픈했다. 지금까지도 여러 어트랙션 기기가 조이폴리스를 통해서 선보여 왔지만 이번에 처음 등장하게 되는 것은 모두 9종류이다. 스케이트 보드나 스노우 보드를 모티브로 한 「하프 파이프 캐니언」, 5층 높이에서 흡입구 부분으로 낙하하는 「타미 폴」, 봅슬레이형의 승차물을 타고 눈 위에서 레이싱을 펼치는 「파워 슬랫」 등이 인기를 모으고 있다.

또 아케이드 게임 코너에서는 오픈 당일에 『버철 화이터3』가 공개되었다. 이것은 인컴 테스트였지만 본격적인 『버파3』의 데뷔를 예고했다는 데에서 큰 의미를 찾을 수 있다.

한편 이번에 오픈한 동경 조이폴리스는 일본의 수도권에서는 요코하마에 이은 두번째 조이폴리스이다. 또 가을 경에는 신주쿠에도 조이폴리스가 오픈할 예정이다.

일전에 발매됐던 「버철 스틱 프로」는 2인용이었지만 이번에 발매된 스틱은 1인 전용이다. 스틱, 버튼 등 거의 실제와 동일한 부품이 사용되었지만 가격은 5,800엔(한화 약 43,500원)으로 저렴한 편이다. 이것은 지난 7월 26일 SS용 『버파 키즈』와 동시 발매됐다. 8개의 버튼 모두가 연사 기능이 있어 격투 게임뿐 아니라 액션, 슈팅 게임도 즐길 수 있다는 장점이 있다.

일본 편의점 게임유통 전쟁 치열

7월 5일 에닉스, 남코, 캡콤, 코나미, 허드슨 5개 사가 공동으로 일본의 24시간 편의점 판매용 TV게임 소프트를 공급하는 신회사를 설립한다고 발표했다. 편의점을 이용한 게임 소프트 판매는 이미 올해 11월부터 스퀘어의 자회사 데지큐브가 시작할 예정으로 되어있다. 이번에 5개 사는 이 데지큐브의 유통과는 전혀 다른 새로운 유통 경로를 구축할 것이라고 알려졌다. 5개 사가 공동으로 설립하는 신회사의 명칭과 유통에 협력할 편의점, 스타트 시점 등 세부 계획에 대해서는 아직 미정으로 되어 있다.

그러나 최근 갑자기 불붙기 시작한 편의점 게임 유통이 기존의 상품들과 동시에 판매한다는 것 등의 문제점을 안고 있기 때문에 정착되려면 상당한 시일이 걸릴 것으로 보인다.

호텔에서 버파 를 하다가 잠이 든다

세가와 도시바가 호텔 객실에서 새턴용 소프트를 즐길 수 있는 시스템을 공동 개발했다. 이 시스템은 「게임 온 디멘드」 시스템이라는 것으로 호텔 객실용 TV에서 24시간 중 언제라도 게임을 즐길 수 있는 시스템이다. 이전에 프린스 호텔에서 SFC용 게임을 즐길 수 있는 「게임 온 디멘드」를 설치한 적은 있지만 차세대 게임은 이번이 최초이다. 서비스 개시시에 즐길 수 있는 소프트 라인업은 『버철 화이터2』, 『팬저 드래군 츠바이』 등 모두 50~60개 타이틀을 예정하고 있다. 발매 중인 게임 소프트 이외에도 앞으로 발매될 신작 게임도 즉시 도입해 갈 예정이다.

이 「게임 온 디멘드」 시스템은 빠르면 연내에 일본 전국 각지의 리조트 호텔이나 시티 호텔 등에 설치될 예정이다.

SCE 네트 게임, 열흘동안 10만건 억세스

소니컴퓨터엔터테인먼트가 지난 6월 1일부터 개시한 인터넷 네트워크 게임 『로드 오브 몬스터』가 처음 공개되고 나서 10일동안 10만건 이상의 억세스를 기록했다. 이 네트워크 게임은 제 1회 게임 크리에이터 그룹인 런드블룸이 제작한 것이다. 게임의 내용은 홈 페이지 상에서 엘프나 코볼드라는 몬스터들이 부대를 조직해 동일하게 네트에 억세스하고 있는 다른 플레이어와 대전하는 것이다. 편성한 부대 데이터는 24시간 홈 페이지 상에서 보존되어 그 시간 안에는 몇번이라도 억세스해서 게임을 플레이할 수 있는 것이다. 만약 플레이어의 부대가 랭킹에 오를 정도의 좋은 성적을 올리면 대전용 데이터는 계속 보존된다. 인터넷 상에서의 플레이가 되기 때문에 전화 요금과 프로바이더에의 접속 요금 이외에는 무료이다.

(URL:http://www.scei.co.jp/love/)

코나미 인기 타이틀 윈도95로 이식!

『두근두근 메모리얼』, 『환상수호전』 등 코나미 인기 타이틀이 이번 겨울에서 내년 봄에 걸쳐 윈도 95용 게임으로 이식된다. 현재, 이상의 두 타이틀 이외에도 『실황 파워풀 프로 야구 '96』, 『미드 나이트 런』, 『NBA 파워 덩커즈』, 『두근두근 퍼즐 구슬』이 이식 타이틀로 예정되어 있다. 아직 가격이나 정확한 발매일 등은 공개되지 않았지만 이제 곧 코나미 명작 게임들이 IBM PC 유저들 곁을 찾게될 것이다.

요지경 속에 자라나는 한국 게임 시장

용산 게임샵은 삐삐 가게로 전업하는 마당에 EB코리아니 폴리그램이니 하는 외국 게임 유통사들은 물밀듯 들어오고, 한국 게임 시장이 불경기라는 얘기를 듣지 못한 것일까? 그러나 그들도 한국 게이머들의 소프트 카피 실력을 본다면 다시 보따리를 싸고 싶어질지도... 어쨌든 국내 게이머들의 귀는 이젠 일본어가 아닌 영어로 혹사당하게 되는 걸까!?

뛰는 놈 위에 나는 놈?!

지금 아케이드 시장은 『VF3』 유통 전쟁에 돌입했다. 청계천 내 3사라는 소문과 H기업이라는 소문 등 무수한 소문을 남긴 채 『VF3』 계약은 아직도 오리무중. 고액의 기판을 들여와 수지 타산상 300원 이상의 요금을 받지 않으면 안되는 오락실 주인들. 현행 법상 300원의 플레이 요금 규제의 법 망을 어떻게 교묘하게 뚫고 나갈런지 .

아! 이 사람아 50인치 모니터에 『VF3』를 꽂아 놓고 500원쯤 받으면 되지 않나 그려 .역시 뛰는 놈 위에 나는 놈. 그러면 우리 게이머들은 무슨 봉(?)이 되는 건가?!

게임계 동상이몽

6월 7일 게임시장 폭격 이후 용산에는 팔 물건이 없다고 아우성이다. 그나마 대형 게임기 메이커인 S사가 미국 소프트를 다량 공급할 예정이라고 하는데... 한편 경쟁사인 H사는 하드웨어 도입 이외에는 관심이 없는듯 하품만...

가공할 스퀘어의 파워

스퀘어는 최근 로맨싱 사가 시리즈의 4탄 『사가 프론티어』와 이름만으로도 엄청난 『FF 택틱스』, 사무라이 격투 게임 『부시도 블레이드』 등 어마어마한 PS 대작을 준비 중에 있다. 요즘은 웬지 ~ PS가 차세대 게임계 왕좌를 차지할 것 같은 예감이...

스퀘어 FF8탄격 시뮬 RPG 시동!!
FF 체험판 CD에 예고

이 이상의 특보는 없다
스퀘어, PS에 대대적 특보 공세!!
①화이널 환타지 택틱스 ②사가프론티어 ③저버
④부시도 블레이드 ⑤화이널 환타지Ⅶ

화이널 환타지 택틱스

FF 체험판 CD에는 미지의 영상이 수록되어 있다고 하는데 사전 준비없이 그 화면을 보고 궁금해서 미칠 지경에 빠질지 모르는 유저들을 위해 그 미스터리의 내막을 소개한다.
FF 체험판 CD에 들어있는 비밀의 신작 『FF 택틱스(이하FFT)』는 직업(jop)과 능력(ability) 시스템에서 캐릭터를 육성시키는 재미와 작전을 세워 전투하는 즐거움이 완벽하게 추구된 시뮬레이션 RPG이다. 어째서 『FFⅧ』이 아니고 『FFT』인 것일까?

장르	RPG	발매일	96년 12월
제작사	스퀘어	가격	5,800엔

새로운 주인공 등장

주인공 람저와 히로인 오뷔리아. 자세한 프로필과 스토리는 아직 밝혀진 것이 없지만 지금까지의 FF에 뒤지지 않는 대장정의 파노라마가 준비되어 있다고 하니 앞으로 람저의 활약상을 지켜보도록 하자!

교회에서 기도를 올리고 있는 오뷔리아. 수호인인 람저와의 관계는?!

오뷔리아

람저

이벤트는 전투 화면에서 발생. 어떤 드라마가 펼쳐질 것인지…

친숙한 FF 스타들 총출연

물론 『FFT』에는 쵸코보나 바하무트 등 FF의 이미지를 리드해 온 캐릭터들이 등장한다. FF의 대표적인 몬스터 봄. 물론 여기에서도 아주 귀찮은 적임에는 분명한데 하지만 쵸코보는 단순한 이동수단이 아니라 전투에도 당당히 참가하게 된다고 한다.

하지만 디자인은 택티스 오거풍으로 어레인지되었다는데, 도대체 어느쪽을 계승한 건지 도무지 모르겠죠?

오뷔리아

봄

사진 속의 위험있는 자태는 소환수의 왕 바하무트. FFT에서는 새로운 신인 소환수도 등장한다고 하는데…

FFⅧ가 아니라 택틱스인 이유

어째서 FFT는 시뮬레이션 RPG가 된 것일까? 그 해답은 바로 전투에 있다. FF의 전투에서 적의 약점을 이용한 속성(屬性) 공격을 하면 유리한 전투로 진행되거나 지진 공격에는 레비테토를 사용하면 안심할 수 있는 등 독특한 FF 전투만의 특성이 있었다. 여기에 한가지 더 추가! FF에서는 적과의 위치 관계가 앞 아니면 뒤였지만 『FFT』에서는 옆이나 경사면, 위나 아래의 개념이 있어 작전을 세울 수 있는 범위가 확대된 것이다. 때문에 『FFT』는 시뮬레이션 RPG가 될 수밖에 없다는군요!

맵이 작다는 느낌은 적과 아군의 거리가 그만큼 가깝다는 것. 흑마도사와 같이 공격에 약한 캐릭터를 어떻게 수호하는가가 지금까지보다 더 중요하게 된다

『T』가 『VIII』이 아닌 이유는 장르가 RPG가 아니기 때문. 하지만 세계관이나 감동적인 스토리는 FF와 같기때문에 사실상 『VIII』인 거나 마찬가지!

『FFT』 배틀 맵

1. 퍼즐 맵의 특징

전투 중에 지형이 변하거나 캐릭터가 다리 위와 아래로 나뉘어 배치되는 등 전투를 더욱 흥미롭게 만드는 요소로 가득하다!

2. 맵은 최대 16×16 콤팩트

맵이 그다지 크지 않기 때문에 스테이지 스타트 후에 바로 전투로 돌입할 수 있어 쓸데없는 이동을 할필요가 없다. 전투는 초고속 스피드로 진행!

3. 사용하는 캐릭터 수는 RPG와 동일

전투에 참가하는 캐릭터는 최대 5인. 많은 수의 유니트를 관리할 필요가 없기 때문에 전투에 집중할 수 있다.

∞폴리곤이기 때문에 맵의 회전은 자유자재. 숨은 장소도 물론 빠지지 않고 등장

FFT의 최대의 포인트

JOP & ABILITY에서 자신만의 캐릭터를 육성하자!

『FFT』의 즐거움은 다채로운 직업과 능력, 그리고 그 두가지를 사용해 자신만의 캐릭터를 육성시키는 것에 있다. FFT에는 무려 400여종류 이상의 어빌리티가 준비되어 있으며 직업을 단련하지 않아도 특수능력을 입수할 수 있는 방법이 있다.

캐릭터 육성 방법

『FFV』를 플레이해 본 사람이라면 누구나 알고 있는 직업 & 능력 시스템. 하지만 『FFV』를 한번도 구경해보지 못한 유저들을 위해 육성의 기본을 소개한다.

①JOP과 ABILITY가 무엇일까?

잡은 캐릭터의 직업으로 이것에 따라 잘하고 못하는 것이 나뉘어진다. 어빌리티는 적에게서 아이템을 훔치거나 점프 공격 등을 할 수 있는 특수능력

②직업을 훈련해 특수능력을 익힌다

다양한 특수능력은 직업에 따라 특정하게 설정되어 있어 캐릭터는 기본적으로는 현재의 직업에 관한 어빌리티밖에 사용할 수 없다. 그러나 단련되면 그 직업의 특수능력을 습득할 수 있다.

③습득한 어빌리티는 다른 직업에서도 사용

습득한 특수능력은 그 캐릭터가 다른 직업으로 전직했을 때에도 사용할 수 있다. 이 시스템을 사용하면 마법을 사용할 수 있는 전사나 적에게서 아이템을 훔쳐내는 무용수 등도 만들 수 있다.

④자신만의 캐릭터 육성

이렇게 어느 직업으로 단련해 어떤 어빌리티를 습득하고 있는가에 따라 캐릭터의 능력이 변하므로 자신이 원하는 직업과 어빌리티를 조합시킬 수 있다.

예 : 나이트에는 마법을 사용하는 능력은 없지만 흑마도사에는 있다. 예를들어 어느 캐릭터가 흑마도사가 되어 경험치를 쌓았다고 가정하자
일정 지역까지 단련을 하면 그 캐릭터는 흑마법의 어빌리티를 습득할 수 있다. 그러면 그 캐릭터는 나이트가 되어도 마법을 사용할 수 있게 된다.

FFT의 어빌리티

소환마법 : 환상의 동물이라고 불리는 몬스터를 소환해 그 힘을 빌리는 능력. 몬스터에 따라서는 흑마법 이상의 파괴력을 가지는 것도 있다
흑마법 : 공격 중심의 마법을 사용하는 능력. 작열하는 화염이나 뭐든지 얼어붙게 만드는 냉기 이외에 운석비까지도 내리게 한다.

황색 이외에도 검은색이나 뚱뚱이 초코보도 등장한다!

FFT의 직업

직업의 종류는 모두해서 20개가 넘으며 물론 새롭게 선보이는 직업도 등장한다.

창을 자유롭게 사용하며 일격필살기인 점프 공격이 주특기로 수려한 용모를 자랑한다

칼을 신처럼 여기며 충성과 신의를 중시하는 이국(異國)의 검사로 공격력은 최고의 수준

공격 중심의 흑마법을 사용하는 술사로 적 전체를 먼 곳에서도 공격할 수 있는 뛰어난 마법사. 흑마법사 이외에도 모든 직업에는 남녀가 있다

검술 능력이 탁월하며 항상 최전방에서 싸우는 실력자로 칼을 장비해 전군의 방패막이가 되어 준다

기괴한 춤으로 상대를 매료시키거나 혼란에 빠뜨리는 등 다양한 재주를 가지고 있는 댄서

회복계 마법인 「백마법」을 습득하고 있는 전사로 파티에서 1명 정도는 꼭 필요하다

시리즈 최초 등장! FF 최초로 등장하는 직업으로 수(數)를 조종하는 술사인 듯 보이지만 아직 그 효과나 위력은 밝혀지지 않고 있다

바하무트가 토해내는 화염은 모든 것을 불사른다

스퀘어 『로맨싱 사가』 4탄은 PS로 발표!

SaGa Frontier 사가 프론티어

진행해야 할 길을 자신이 결정하는 프리 시나리오 시스템을 채택해 RPG의 새로운 세계를 열어주었던 『로맨싱 사가』. 그 대망의 시리즈가 이제는 16비트가 아닌 32비트기로 발표된다. PS용에서는 이제까지의 시리즈에서는 없었던 시스템이나 새로운 세계관, CG기술 등이 어우러져 『FFⅦ』에 버금가는 최첨단 영상으로서 탄생하게 된다. 내년 봄 『FFⅦ』의 열기가 수그러들 즈음 스퀘어의 또다른 비장의 카드로서 등장해 화려한 바톤 터치를 보여주게 될 것이다.

로맨싱의 전설은 지금 PS로 부활한다

우선 제일 크게 두드러진 변경점은 2D에서 3D로 바뀐 것과 모험의 무대가 중세시대를 모티브로 한 하나의 세계가 아니라 다양한 리전(영역)의 형태를 띤 환상적인 세계라는 점이다. 플레이어는 다른 배경을 가진 주인공들 중에서 하나를 선택해 각각의 목적을 달성하며 새로운 세계를 열어나간다.

이번호에는 그 극적인 진화를 보여준 캐릭터, 전투, 모험의 무대를 통해 새로워진 사가의 세계를 탐색해 보았다.

◎3D표현에 따라 비주얼 전반이 새로워졌다. 진초록색 수풀이 리얼한 질감을 보여준다

던전 내에 설치된 수많은 구름다리. 복잡한 미로 역시 3D로 입체화되어 있다

FF 프론티어의 세계관

이번 사가의 주인공들은 악에 맞서 일어나는 용자들이 아니다. 각각 개인적인 신상 문제를 갖고 자신들의 목적을 이루기 위해 주인공들이 서로 적이 되기도 하고 아군이 되기도 하는 등 여러가지 고리로 연결되어 최종적으로는 각각의 결말로 끝을 맺는다.

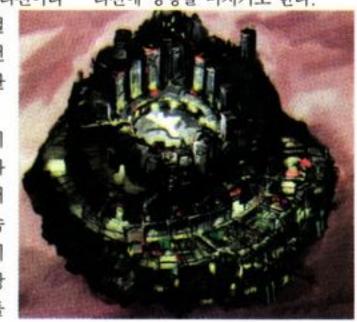
서로의 관계를 이어주는 그러한 존재 인식 방식이 『사가 프론티어』의 세계이다. 또 전 캐릭터가 종족에 따라 발휘되는 능력 차이나 특징이 분명히 구분되기 때문에 동료를 육성하는 것이 더욱 흥미롭게 진행된다.

이러한 묘미는 대폭적으로 상승된 배틀 시스템에서 실감할 수 있게 될 것이다.

REGION편

사가 프론티어 세계의 REGION(영역)

『사가 프론티어』에서는 리전이라고 하는 독특한 영역이 설정되어 있는데 각각의 리전의 풍경은 서로 완전히 판이하다.

대도시가 펼쳐지는 곳이 있는가 하면 비현실적인 마법 왕국도 등장한다. 또 어떤 경우에는 사람의 꿈 속이나 전자 회로 속의 사이버 스페이스가 무대로 등장하기도 한다. 하지만 이들의 리전은 언제나 같은 시간선상의 세계에서 공존하고 있다. 리전들 사이에는 서로 사람이나 정보의 교류가 있으며 현재의 행동이 다른 리전에 영향을 미치기도 한다.

바늘의 성

- 안개 속에 잠긴 고독한 성새

경사진 산등성이 절벽에 우뚝 솟아있는 으시시한 분위기가 감도는 고성. 성 안의 큰 거실에는 대대로 이어내려오는 성주의 초상화와 크리스탈로 만들어진 5개의 관이 안치되어 있으며 관 주변은 커다란 장미 덩쿨로 뒤엉켜 있다.

투기장

- 원형의 스테이지에서 결전의 날을 맞는다!

고대 로마 콜롯세움을 연상케하는 대규모의 투기장은 모두가 돌로 만들어져 있다. 사진으로만 봐도 어느정도 오래된 고대 문명인지 짐작할 수 있다. 투기장은 7만 5천명을 수용할 수 있는 거대 공간. 앞으로 여기서 몇명의 희생자가 발생하게 될까? 투기장 안에 귀빈석이 있는 것을 보면 귀족제도가 실시되고 있는 것 같다.

투기장으로 가는 길에는 어떤 드라마가 펼쳐질까?

크론

- 동서 문화가 혼합되어 있는 쇼핑몰

여러가지 상업활동이 성행하고 있는 근대적인 상업 도시. 마을은 둥근 형태를 하고 있으며 중앙으로 갈수록 고층 건물로 밀집되어 있다. 하지만 정중앙에는 광장이 있어 시민들에게 휴식 공간으로 제공되고 있다.

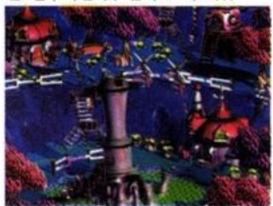
상점 위에는 불꺼진 아파트가 보이고 또 어떤 상점의 간판에는 R이란 문자가 거꾸로 붙여 있다. 혹시 이 상점 주인은 빚쟁이들에게 쫓겨 피신해버린 것은 아닐까?

가게 앞에는 맛있어 보이는 것도 많지만 이곳에서 통용되는 돈이 없으면...

보로

- 평범한 시골의 풍차 마을처럼 보이지만...

인가가 거의 없는 지방의 마을. 골짜기로부터 불어오는 바람으로 언제나 빙글빙글 돌고 있는 풍차. 아마 풍차가 있는 것을 보니 이 마을 사람들은 풍력 발전을 이용하고 있는 것 같다.

마을의 중앙에는 굴뚝과 같은 검은 물체가 우뚝 솟아 있어 마치 이 마을의 심볼처럼 보인다. 무엇인가를 연구하는 곳 같기도 하고...

둥글고 깜찍한 원주민의 집들. 한번 들어가 보고 싶지만 모두가 열쇠로 꼭꼭 잠겨 있어서 원!

류토의 집

- 거대한 나무속의 집

엄청나게 큰 나무를 이용해 만들어진 류토의 집. 나무 안에는 몇개의 방이 있으며 누군가가 살고 있다. 문이 비뚤비뚤하게 달려 있어 출입하기 조금 불편해 보이지만 이런 집에서 하루만이라도 살아봤으면 하고 생각하는 유저들이 많을 정도로 너무나 낭만적인 집이다. 허클베리 핀의 통나무 집과는 비교가 안된다.

나무 중간에 나있는 구멍 안에는 엄청나게 넓은 공간이 있다고 하는데, 믿어도 될까?

캐릭터편

다양한 종족의 주인공들이 각각 독립된 드라마를 연출!

이번에는 인간, 요정, 몬스터, 메카 등 등장 캐릭터 모두 종족에 의해 구분된다. 플레이어는 종래의 시리즈와 같이 그 중에서 하나를 선택해 모험을 펼쳐나가지만 이번 주인공들에게는 각각 독립된 스토리가 존재해 최종적으로는 그 목적에 맞는 엔딩 장면을 볼 수 있게 된다. 엔딩 장면은 주인공의 수만큼이나 다양하게 준비되어 있다.

블루(BLUE)

쌍둥이로 태어나 진정한 마법을 습득하기 위해 다른 한쪽의 분신을 쓰러뜨리지 않으면 안되는 파란만장한 인생 스토리를 가지고 있다.

에미리아(EMILIA)

애인을 여러명의 살인마들에게 잃은 전직 톱 모델. 게다가 살인범의 누명을 쓰고 감옥에까지 가게 되었지만 지금은 극적으로 감옥에서 탈출, 복수를 계획하고 있다.

정체불명의 남자

변신 능력이 있다는 것을 제외하고는 거의 모든 것이 베일에 가려져 있다. 현재는 이름조차 알려져 있지 않지만 최후까지 비밀의 사나이로 등장하는 것은 아니라고 하는데...

T260-G

고장 때문에 확실하게 기억이 나지 않지만 그에게는 아주 중대한 임무가 주워져 있었다. 그는 그 기억을 되살리기 위해 지금 정처없이 돌아다니고 있다.

Coon

그의 고향이 붕괴 직전이라는 소식을 듣고 큰은 정신없이 여행을 떠난다.

전투편

플레이어가 화면의 우측, 적이 좌측에 위치해 싸우는 종래의 사이드 뷰 배틀에서 3D로 변한 것도 크나큰 변경점. 다양한 위치 관계에서 적과 아군이 뒤섞여 긴장감 넘치는 배틀이 전개된다. 지금까지 만났던 동료 중에서 상황에 맞는 캐릭터를 자유롭게 선택해 싸울 수 있다.

이번 『사가 프론티어』에는 상당히 많은 수의 무기, 기술, 아이템 등이 등장한다. 사진은 공격마법을 사용한 순간

박력 배틀을 연출하는 마법

주문을 외우면 거대한 루비가 3방향에서 적을 포위해 오면서 중앙에서 하나로 모인다

적의 몸에 무엇인가 에너지를 주입시켜 몸 속에서 강력한 파워를 내며 폭발하게 하는 공격 마법

슈팅계 정벌 채비 제 1탄

저버

『ZAUVER』... 이것은 게임에서 사용되는 비확인 비행물체를 총칭하는 단어이다. 최근 스퀘어의 눈에 띄는 도전 의식 속에 공개된 『저버』. 이제까지 RPG나 시뮬레이션에 주력했던 스퀘어가 PS로의 전향과 함께 이제는 슈팅에까지 손을 댄 것이다. RPG 전문 메이커로만 알려져 있던 스퀘어의 이미지 변신을 위한 무모한 행위일까? 아니면 성공을 예견한 도전일까? 그것은 여기에 소개된 정보를 보며 독자들이 미리 판단해 보길 바란다.

장르	슈팅	발매일	미정
제작사	스퀘어	가격	미정

충격의 미체험 슈팅 게임

스퀘어 최초의 본격 슈팅 게임이 드디어 그 모습을 드러냈다. 아직 개발단계에 있는 화면이지만 그 일부만으로도 대단한 슈팅 게임이 되리란 예감이 든다.

현재로는 무대가 되는 장소의 설정이나 전투 시스템 등의 상세한 부분은 전혀 공개가 되지 않고 있는 『저버』. 그러나 여기에 소개하고 있는 것만으로도 하이 퀄리티의 슈팅 게임임을 알 수 있다. 하루라도 빨리 『저버』의 전모가 밝혀지는 날을 기대하자.

폭발하는 전투기의 저편에 오로라가... 그 불가사의한 아름다움이 전투의 공포감을 조성한다

손에 땀을 쥐게하는 1대1 도그 화이트. 영화와 같은 장면이다

강렬히 방사되는 레이저 광선. 직격당하면 큰 데미지를 입을 것 같다

비밀에 싸인 비행물체 『저버』의 성능을 파악하자

이번에 공개된 것들은 모두 3종류로 명칭이나 정확한 성능에 대해서는 아직 밝혀지지 않고 있다. 사진으로 봐도 여기서 소개하는 3기종의 전투기를 제외해도 다수의 전투기가 등장한다는 것을 알 수 있는데 이번호에서는 이정도만 공개가 됐다.

소형 기동병기
배면에 늘어져 있는 커다란 날개와 아래 측에 튀어나와 있는 붉은색 부분이 대단히 강한 인상을 주는 최신예 소형 기동병기

소형 기동병기
날렵한 바디 디자인이 조류를 연상케하는 소형기동병기. 상당히 기민하며 하늘이나 우주공간에서 스피디한 배틀을 벌일 것으로 보인다

소형 고속 기동병기
일반 전투기보다 상당히 빠르다는 느낌을 주는 디자인의 기체. 명칭 앞에 '고속'이란 말이 붙어있는 것으로 봐서 고속이동이 주 전력이 될 듯하다

중형 기동병기
평면체 디자인이 공기를 가르고 고속비행이 가능하다는 것을 연상시킨다. 이제까지 공개된 기체 중에 가장 현대적인 디자인이다

중형 고속 기동병기
기체 앞부분의 돌기에서 레이저 미사일이 발사되는 중형기

기뢰설치병기
문자 그대로 공간에 기뢰를 뿌릴 목적으로 개발된 병기

최신 우주 과학으로 추론되는 『저버』

쉽사리 정체를 드러내지 않고 있는 스퀘어의 『저버』. 이제까지 파악된 사실은 1.비밀의 물체가 있다 2.비행체가 우주를 날고 있는 모습이 확인됐다 3.게임의 화면사진일지도 모르는 사진들이다. 과연 이것은 어떤 방식의 슈팅 게임일까?

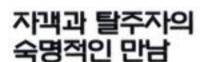
수색의 빛과 비밀의 부유체가 찍혀있는 사진을 중심으로 다양한 각도에서 과학적으로 분석. 그 결과 「슈팅 게임시의 화면」이라는 의견에 일치하게 됐다

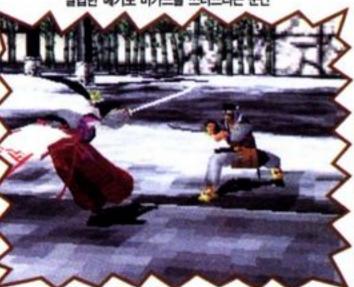
거대한 부유체와 다양한 광점. 이 빛 속에 「저버」의 비밀이 숨겨져 있다

스퀘어 신 사무라이 격투의 새로운 장을 연다!

부시도 블레이드

대부분의 격투 게임이 아케이드에서부터 시작되어 다른 기종으로 이식되는 추세이지만 이 『부시도 블레이드』는 완전한 PS 오리지널 액션 게임이 될 것이다. 이 게임은 무기를 사용한 일격 필살 대전을 테마로 한 신감각 검투 액션으로 플레이어는 암살 집단 「陰(음)」에서의 탈주자가 되어 추격자와 싸우게 된다. 이 게임이 다른 액션 게임과 뚜렷하게 구분되는 것은 시간 제한의 개념이 없어진 것과 필드에서의 공방전, 검 등의 자유로운 무기 선택과 참신한 시스템 채택 등이 바로 그것이다.

자객과 탈주자의 숙명적인 만남

무로마치 시대부터 전통을 계승해 온 종합 검술 「명경심당류」. 이 유파의 도장 「명경관」에는 또 다른 하나의 얼굴이 있다. 그것은 「음(陰)」이라고 부르는 암살자 집단으로서의 모습으로 도장의 문하생들도 이면의 얼굴인 「음」의 존재를 모르고 있다. 이 『부시도 블레이드』는 그러한 「음」에서의 탈주자와 그들을 쫓는 자객의 싸움을 소재로 하고 있는 것이다.

간누키가 공격 거리를 견제하며 하단에서부터 날렵한 베기로 미카드를 쓰러뜨리는 순간

일격 필살을 이상으로 삼는 이 게임에서는 기본기를 닦는 것이 무엇보다 중요하다

기획성이 돋보이는 배틀 스테이지

이 게임이 커다란 검을 들고 다니며 추격전을 벌이는 액션인 만큼 배틀 스테이지의 이동도 다채롭다. 또한 기존의 격투 게임의 상식을 깨고 활동 무대를 계단이나 다리를 이용해 완전한 입체 공간을 만들었으며 대나무 숲 사이에서의 결투나 싸우는 도중에 한쪽이 벽 끝으로 몰려 궁지에 처하는 것 등은 무협 영화에서 나 볼 수 있는 스릴 바로 그것이다.

동시에 부딪힌 장칼의 금속성 소리는 긴장감을 고조시킨다

공격이 히트되면 상대는 무술 영화의 자객들처럼 비통스러운 모션을 취한다

스퀘어가 구상한 신감각 액션

아케이드 게임에서 전혀 생각해 내지 못했던 새로운 발상으로 완전히 다른 액션의 세계를 보여주기 위해 시간 제한과 체력 게이지를 과감히 삭제시켜 버렸다. 또한 복잡한 커맨드로 구사되는 고난이도의 기술보다도 간단한 일격 필살기로 상대를 제압할 수 있는 기술이 대부분으로 이 게임에서는 상대와의 대전 거리가 무엇보다 중요하다. 이 게임은 단 몇초만에 끝나버리는 기존의 격투 게임에서는 느끼지 못했던 진정한 승부의 세계를 체험할 수 있게 해 줄 것이다.

『토발 NO. 1』에 있는 『FFVII』 체험판 CD에는 『부시도 블레이드』의 데모 영상이 수록되어 있다

공개된 화면 사진 중에는 실내에서의 장면이 있는데 과연 영화 속에서처럼 한밤중에 몰래 잠입해 자고 있는 사람을…

칼에 베인 순간에는 데미지 만큼 피가 출혈한다

캐릭터 소개

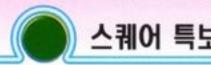
미카드
본래의 직업은 무녀로 신이 강림하는 문을 일컫는 말인 「미카드」가 그녀의 이름이다. 긴 흑발과 강인한 눈빛이 매력적인 여성 미카드는 올해 22세이다.

간누키
간누키는 문의 빗장을 뜻하는 말로 씨름에서는 겨드랑이에 낀 상대의 두 팔을 세게 조르는 기술. 이 게임에서 간누키 앞에 선 적들은 모두 그만의 신비로운 힘에 압도당해 제대로 실력을 발휘하지 못한다고 해서 이러한 이름으로 불리워지게 되었다. 유구 출신으로 현재 나이는 28세.

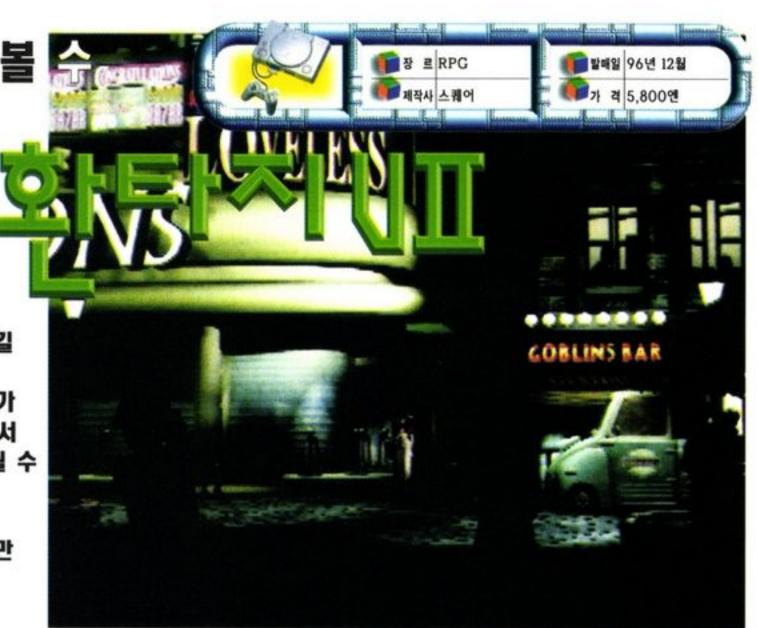
블랙 로터스
아일랜드 출신인 그는 검은 연꽃의 열매를 먹었을 때와 같이 상대를 고통없이 쓰러뜨린다는 데서 유래된 이름이다. 체모가 상당히 짙어 더욱 강인한 인상을 풍기는 그는 현재 나이 36살이다.

『토발 NO.1』을 사면 볼 수 있는 체험판 내용

화이널 환타지VII

장 르	RPG	발매일	96년 12월
제작사	스퀘어	가 격	5,800엔

『토발 NO.1』을 구입하면 『FFVII』을 즐길 수 있다는 것은 누구나 알고 있는 사실. 하지만 토발 NO.1을 전혀 구입할 의사가 없다면야 『FFVII』 체험판 CD를 어디가서 볼 수 있단 말인가? 정말 고민이 아니될 수 없으실 텐데요. 그래서! 그런 분들을 위해서 체험판 CD 중에서도 초특급 화면만을 엄선해서 준비했습니다. 하지만 이정도 가지고 벌써 놀라신다면 나중엔 정말 대책이 없겠죠!

우수에 젖은 슬픈 눈망울의 에어리스. 어쩜 이렇게 표정이 진짜 사람같을까?

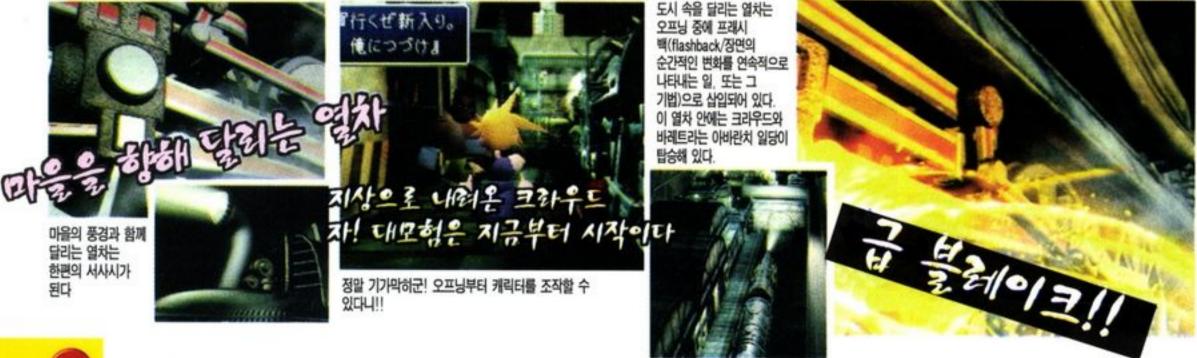
조금씩 줌 아웃하면서 시야에 펼쳐지는 마황도시 미드갈의 마을 풍경. 이건 틀림없는 영화다!

너무나 완벽한 CG

이것은 영화중에서도 초특급 영상

체험판의 오프닝은 대작 영화 수준의 아름다운 CG로 하나 가득!
소프트 아이스크림처럼 부드러운 움직임과 중후한 사운드에서도 감동의 물결!!

마을의 풍경과 함께 달리는 열차는 한편의 서사시가 된다

정말 기가막히군! 오프닝부터 캐릭터를 조작할 수 있다니!!

도시 속을 달리는 열차는 오프닝 중에 프래시백(flashback/장면의 순간적인 변화를 연속적으로 나타내는 일, 또는 그 기법)으로 삽입되어 있다. 이 열차 안에는 크라우드와 바레트라는 아바란치 일당이 탑승해 있다.

크라우드 역사적 사명을 띠고 미드갈에 하차!

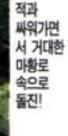
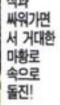
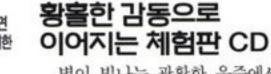
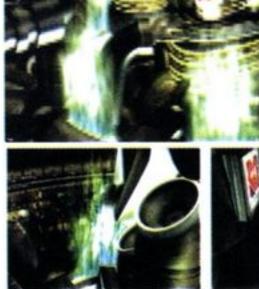
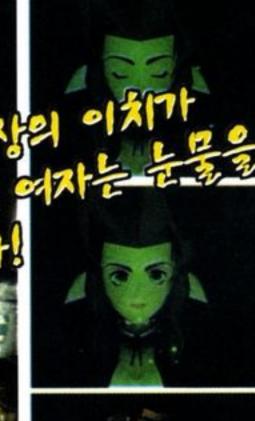
도시 속을 달리는 열차가 역에 서고 무장 집단이 뛰어 내린다. 이 집단은 신라 주식회사에 불만을 가진 주민들로 형성된 바레트 소속의 아바란치이다.

원래 돈으로 고용된 병사였던 크라우드가 내리자마자 눈 앞에 있는 병사들과의 전투에 돌입하며 게임은 시작된다. 아래의 사진과 같이 신라가 만든 발전소인 마황로를 폭파하는 것이 이들의 목적이며 마황로를 파괴하고 탈출하는 과정을 그린 것이 바로 체험판의 내용이다. 하지만 마황로를 폭파시켜도 가슴 한구석에는 도저히 풀 수 없는 마황로의 비밀이 플레이어를 괴롭힐 지도...

시각이 마황로에 둘러싸인 비밀의 소도시 미드갈. 전체를 싸고 있는 이스라한 광채는 신라 주식회사의 발전 시설인 마황로에서 발하는 것으로 섬세한 부분까지 완벽한 영상미를 자아낸다

광활한 우주를 배경으로 이야기 서장이 나레이션과 함께 조용히 흘러나온다. 마황로의 파괴가 체험판에서는 최종 목표가 된다

적과 싸워가면서 거대한 마황로 속으로 돌진!

황홀한 감동으로 이어지는 체험판 CD

별이 빛나는 광활한 우주에서 막이 열리는 오프닝 무비. 페이드 인(fade in/ 화면이 어두운 상태에서 점차 밝아지는 것. 또는 음악이나 효과음이 점차 커지는 기법)하면서 비춰지는 소녀 에어리스, 마황도시 미드갈의 전경, 달리는 기차, 마황로, 실로 영화와 같은 신들이 흐르면서 그대로 필드화면으로 이동한다. 너무나도 부드럽고 황홀하게... 체험판이라고 해도 12월에 발매되는 완성판을 충분히 음미해 볼 수 있는 요소들로 가득하다.

너무나 예쁜 폴리곤

입체감이 넘치는 3차원 배틀

지금까지는 일직선상으로 표시되었던 전투 화면이 『FFⅦ』에서는 가장 박진감넘치는 시점으로 자동 교체된다

여기까지도 똑같은 횡 화면 시점. 전투 전체를 파악하기 쉽다

전투가 개시되면 적들은 정면을 향해 있다

확대해서 본다!

공격의 순간, 캐릭터의 움직임을 여러가지 각도로 볼 수 있다

동료를 본다!

○공격 방법을 정할 때에는 조작 캐릭터를 가장 크게 확대 표시한다

○동료를 회복시킬 때에는 그 상대가 있는 방향으로 향한다

너무나 신비스런 화면 효과

해일도 번개도 뭐든지 척척!

화려한 공격으로 배틀의 재미는 두배로! 적도 물론 다양한 공격을 구사해오고... 보고만 있어도 손에 땀을 쥐게 하는 박진감 넘치는 배틀

마법 중에서는 레벨 업하면 적 전체에 효과가 미치는 것도 있다

통구이 만들기!

입체적으로 묘사된 흑마법의 용광로. 지지직하는 소리와 함께 적을 숯검둥이로 만든다

보기에도 썰렁한 냉기로 적을 얘워싸버리는 브리자라. 이 공격에 당하면 순식간에 얼음으로!

체험판은 각 캐릭터 레벨이 9이상에서 시작된다. 스타트 시점에서는 원래 존재하지 않는 게스트 캐릭터가 등장하는데 이들은 어느정도 마법을 사용할 줄도 안다

체험판 CD에 관한 Q & A

Q. 『FF Ⅶ』의 전투 억세스 시간은?

A. 전투 돌입까지의 스피드는 롬 카드리지 때와 별 차이가 없어 쾌적한 템포로 배틀을 즐길 수 있게 된다. 적과의 접촉은 랜덤으로 발생하며 화면에서 후래쉬가 터진 후 접촉. 후래쉬가 터진 후에는 이미 전투 신이 되어 있을 정도의 초스피드

Q. 에어리스는 전투에서 어떤 능력을 발휘하는지?

A. 체험판 CD에서의 에어리스는 마법계 특수공격에 뛰어난 능력을 보이지만 12월에 발매되는 완제품과는 상당한 차이를 보일 것이다. 다만 소환이나 회복계 특수공격을 자유자재로 사용할 수 있는 것은 체험판의 경우에 한해서이다.

FFⅦ의 용어 해설

■신라 주식회사
마황을 발견하게 되면서 세계 굴지의 거대 기업이 된다. 다만 강경한 경영 방침으로 인해 시민들에게 반감을 사고 있다.

■마황
신라 주식회사가 발견한 차세대 에너지로 별 자체의 힘을 이용하는 것이라고 하지만 그 원리에 대해서는 불명

■마황로
마황 에너지를 공급하는 심장부. 각도시에 공급하고 있으며 미드갈에 안치되어 있는 것은 세계 최대의 규모

■마황도시 미드갈
최초로 마황로를 설치한 도시로 현재는 거대 도시로 발전했다. 신라 주식회사가 바로 이곳에 본거지를 두고 있다.

■아바란치
신라 주식회사의 지배에 반감을 가지고 있는 사람들로 구성되었으며 목적을 위해서는 테러활동도 서슴치 않는 강경파 조직이다.

체험판의 마법 맛보기

번쩍하고 검이 빛을 발한 후 점프하여 적 캐릭터를 머리에서 끝까지 단칼에 베어 버리는 기술. 아무리 어려운 강적이라도 큰 데미지를 입힐 수 있는 강력한 필살기

체험판에서 유일하게 소환할 수 있는 마법은 바다뱀과 함께 큰 해일을 일으키는 「바이어 선」. 에어리스의 부름을 받고 천둥과 함께 눈 앞에 모습을 드러내 적 전체에게 엄청난 데미지를 준다

가슴 베기. 자세를 취하고 검으로 '凶(흉)'이라는 글자를 그리듯이 내리치는 필살기. 이 기술은 물론 검으로 가슴을 가격하는 것이 기본

헤비 쇼트

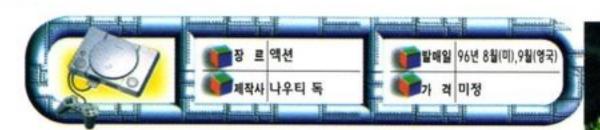
탄환(bullet)이라는 뜻의 이름을 가진 바레트는 오른 팔에 붙은 머신 건을 사용해 엄청난 공격을 구사한다. 그 중에서도 「헤비 쇼트」는 그 이름에서 독사의 혀를 연상케 하는 필살기로 통상보다 더욱 강력한 탄환으로 상대를 부숴버린다. 화면 사진에 있는 개와 같은 조금만 캐릭터는 바레트에게는 정말 겹도 안되는 상대. 바레트와 대적하지 않는 것을 행운으로 생각하는 것이 좋을 정도라고 하는데...

리미트 게이지로 작열하는 초강력 필살기!

지금까지의 시리즈와 마찬가지로 적을 만나게 되면 바로 전투 장면으로 돌입한다. 사진을 보면 알 수 있듯이 액티브 타임의 배틀 장면도 물론 3D로 제작된다. 그러나 시점이 때와 장소에 따라서 변하기 때문에 마법 사용시에도 훨씬 현장감 넘치는 전투를 즐길 수 있게 해 준다.

그리고 무엇보다 주목해야 할 사항은 캐릭터 마다 소유하고 있는 고유 필살기가 있다는 점이다. 전투화면 아래에 있는 스테이터스 윈도우를 잘 살펴보면 웨이트 타이머 옆에는 리미트라고 표시되어 있는 게이지가 있다. 이것은 적의 공격을 받거나 공격을 가하면 증가하게 되는데 이것이 가득차게 되면 필살기를 쓸 수 있게 된다.

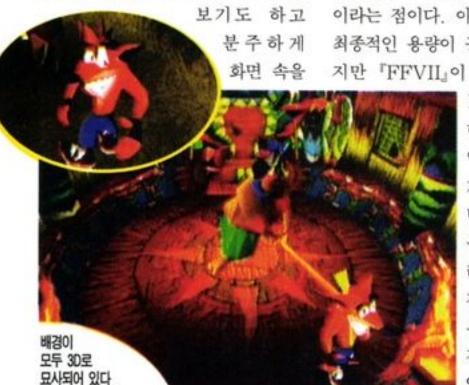
대검을 휘두르는 크라우드, 회복 마법을 사용하는 에어리스, 오른손이 머신 건인 바레트. 각각 특징을 잘살린 필살기를 가지고 있다.

시대는 마리오와 소닉에서 PS 크래쉬 밴디쿠트로 변한다!

CRASH BANDICOOT
크래쉬 밴디쿠트

90년초 게임계에 닌텐도 마리오와 세가 소닉의 라이벌 전을 모르는 사람은 아마 없을 것이다. 그러나 현재 마리오64와 나이츠에 이어 그 양상을 삼파전으로 바꿀 수 있을 만큼 강력한 제 3번 타자가 등장했다. 그것은 다름아닌『크래쉬 밴디쿠트』. 닌텐도『마리오64』는 자유로운 방황이라는 개념을 심어주었고 세가의『나이츠』는 자유로운 부유감각을 전해 주었던 타이틀이었다. 그렇다면 이번에 새롭게 등장하는 신인 「크래쉬」는 어떤 새로운 개념으로 게임계에 또 한번의 센세이션을 불러다 줄 것인가!

『FFⅦ』에 이은 또 하나의 기가 게임 등장 선언!

이 게임은 모든 캐릭터나 백 그라운드, 나뭇잎까지도 모두 3D로 제작되었으며 플레이어는 캐릭터를 6방향(상, 하, 좌, 우) 화면의 안쪽과 바깥쪽)으로 조정할 수 있게 된다.

플레이어는 3D세계를 돌아다니면서 모든 자유로운 행동을 할 수 있다는 것이 이 게임의 기본 구성이다. 게임을 클리어하기 위해서는 화면상의 물체를 차보기도 하고 만져 보기도 하고 분주하게 화면 속을 돌아다녀야 된다.

스티븐 스필버그의 만화영화인 「아메리칸 테일」과 「디즈니의 덕 테일스」 작업을 담당했던 프로페셔널 카툰 디자이너를 영입, 캐릭터뿐만 아니라 백그라운드까지 모두 만화풍으로 기획되었다

배경이 모두 3D로 묘사되어 있다

그 무엇보다『크래쉬 밴디쿠드』의 가장 놀랄만한 것은 CD용량이『FFVII』과 같은 기가바이트 수준이라는 점이다. 아직 두 작품 모두 최종적인 용량이 공개된 것은 아니지만『FFVII』이 1,200메가 즉, 1.2기가로 추정하고 있어 게임 역사상 최초의 기가 게임을 선언한 바 있다. 이 용량은 PS의『리지 레이서』가 2메가 정도의 용량을 사용한 것이라고 생각하면 이 수치가 얼마나 엄청난 것인지 짐작할 수 있을 것이다. 그러므로『크래쉬 밴디쿠트』가 동화상과 음성 데이터를 제외해 640메가라는 것은 완제품이 되었을 경우 1,000메가 정도는 충분히 넘어설 수 있는 가능성을 가지고 있는 것이다. 이것을 생각해 볼 때『크래쉬』가 얼마나 대단한 영상미를 갖게 될 것인가 상상해 보는 것은 그리 어려운 일이 아닐 것이다.

험난한 정글 속에서 펼치는 크래쉬의 대 모험

『크래쉬 밴디쿠트』의 게임 설정은 소닉과 무척 흡사하다. 게임의 주인공인 크래쉬는 귀엽고 빠른 동물이며 스피닝 어택이 주 공격방법이다. 게임의 무대는 정글에 위치한 3섬으로 적들로 등장하는 캐릭터들은 원주민, 비너스, 파리 귀신, 원숭이, 거북이 등이다. 이 게임을 담당한 디자이너는 인디애나존스나 덕 테일스(DUCK TALES-국내에서는『스크루지 덕 테일즈』로 알려져 있다)에서 영감을 얻었다고 한다. 그런 이유때문인지 특히 게임의 배경 스테이지는 주로 으시시한 동굴이나 사원이 자주 등장하게 된다. 더 놀랄만한 것은 주위 상황(정글)이 시간이 지남에 따라 계속 변형된다는 것. 이로인해 플레이어는 끝임없이 새로운 난관에 부딪치게 되는데 이것이 바로『마리오64』나『나이츠』에는 없었던 새로운 시스템인 것이다.

크래쉬의 또 한가지 새로운 점은『불더 대쉬』라는 것이 있는데 이것은 아직 정보가 밝혀지지 않았지만 이것이 바로『마리오64』와 뚜렷히 구별될 수 있는 참신한 시스템이 아닌가 하는 생각이 든다.

100개의 사과를 먹으면 엑스트라 라이프가 생긴다

멧돼지를 탄는 레벨도 있다

에닉스 N64 참여 제1탄 공개

원더 프로젝트 J2

-콜로 숲의 조제트-

O바드, 플레이어의 의사를 조제트에게 전해주는 새모양의 서포트 로봇

O본작의 주인공인 기계 소녀. 전작의 피노 소년과 같이 외견이나 능력은 거의 인간과 비슷하다

『드래곤 퀘스트』 시리즈로 유명한 에닉스가 N64에 참여를 선언한 이후 제1탄을 드디어 공개했다. 이번에 공개된 『J2』는 그동안 기대했던 RPG가 아니라는 점에서 더욱 유저들을 놀라게 하고 있다. 플레이어가 게임 중에서 할 수 있는 것은 주인공의 행동에 찬성이나 반대를 하는 서포트적인 액션뿐이다. 과연 당신은 실패를 거듭하며 성장하는 소녀 「조제트」에게 멋진 「롱다리 아저씨」가 될 수 있을까?

장르	커뮤니케이션 어드벤처	발매일	미정
제작사	에닉스	가격	미정

에닉스 야심 가득한 원더 프로젝트 시리즈 2탄!

보다 리얼해진 액션!

N64로 나옴으로써 가장 눈에 띄게 파워 업된 부분이 바로 이 「액션」 요소이다. 아래의 연속사진은 회전 점프하는 동작을 소개한 것으로 실제로는 더욱 정교한 움직임을 나타내 줄 것이다.

소홀히 대하면 울어 버리는 조제트

호기심이 가득한 조제트는 주인공에게 계속 질문을 퍼부울 것이다. 하지만 조금이라도 소홀히 대한다면 금방 표정이 달라지고 최후에는 슬퍼하며 울어버리게 된다.

그러지 않게 하려면 플레이어는 이야기 상대의 노릇을 성실하게 해야만 한다.

대답해 주지않는 플레이어에게 조제트도 놀란다

점차로 심경의 변화를 일으키며 필사적으로 이야기를 걸어오는 조제트

불안감으로 아무일도 할 수없게 된 조제트

이벤트는?

조제트와 플레이어의 교류가 깊어지면 조제트는 플레이어에게 흥미를 가지고 여러가지 이야기를 해준다. 예를들면 플레이어의 적은 월급에 동정의 말을 해 주기도 한다.

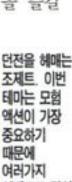
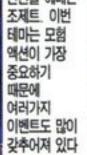
플레이어를 위로해 주는 조제트

결국은 울어 버린다

새로운 화면에도 주목!

이번에는 『J2』의 신요소를 소개한다. 스토리도 전작의 진지한 분위기와는 달리 이번에는 웃음이 있는 요란스러운 「모험활극」이므로 던전의 탐험이나 전투기에서의 도그 화이트 등 신나는 모험을 즐길 수 있다.

던전을 헤매는 조제트. 이번 테마는 모험 액션이 가장 중요하기 때문에 여러가지 이벤트도 많이 갖추어져 있다

『J2』는 주인공의 표정과 행동 등 세세한 부분까지 잘 표현하려고 노력한 작품이다. 여기에서 개발자의 그런 섬세한 마음을 읽을 수 있는 3개의 장면을 공개한다. 어느것이나 인간과 같은 움직임을 보여준다.

다양한 조제트의 표정 체크!

플레이어와 대화할 때 조제트의 얼굴이 클로즈 업되어 말을 걸어온다. 전작에서는 없었던 부분으로 이번 『J2』에서 주목할만한 부분 중 하나이다.

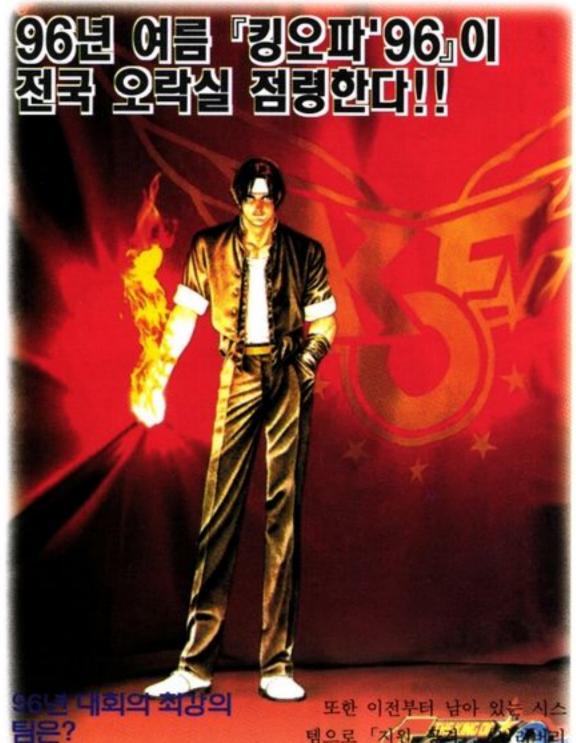
플레이어의 반응에 기뻐하고 있다. 보고있는 쪽도 기분이 좋아질 만큼 환하게 웃고 있다

눈썹을 잔뜩 찌푸린 표정으로 마치 인간과 같은 느낌을 준다

엄청나게 화가난 표정

96년 여름 『킹오파'96』이 전국 오락실 점령한다!!

레오나와 카스미 등 여성 캐릭터가 4명이나 추가된 『더 킹 오브 화이터즈 '96』. 세가의 『VF3』, 남코의 『철권3』, 캡콤의 『스화3』 등 엄청난 강자들의 등장 예고의 아케이드 게임계에서 SNK가 『킹오파 '96』이 다시 그 패권을 되찾을 수 있을련지 킹오파 시리즈의 화려한 변신을 여기에 소개한다.

96년 대회의 최강의 팀은?

드디어 그 모습을 드러낸 킹오파 시리즈 제 3탄 『더 킹 오브 화이터즈 '96』. 게임 전체의 대략적인 컨셉은 3대 3 팀 배틀 시스템을 계승하고 있는 점은 동일하다. 그러나 캐릭터가 대폭으로 변경되어 빌리, 타쿠마, 하이데른 등 4명이 삭제되었고, 신 캐릭터가 총 7명 추가되었다. 기존 캐릭터도 의상정도이지만 미묘하게 변경되었다.

그리고 게임 시스템으로는 킹오파 시리즈의 대표적인 「공격 회피기」가 없어진 대신에 이번 작품에서는 「긴급 회피 동작」이라는 것이 생겼다. 게다가 이 기술에는 앞으로 구르기, 뒤로 구르기가 있다. 파워가 꽉 찬 상태라면 가드 캔슬에서도 가능한 것 같다. 또 그 이외의 동작으로 「다운 회피」, 「공중 가드」, 「소·중·대 점프」, 「가드 반격」이라는 전혀 새로운 신 요소도 들어가 있다. 특히 공중 가드와 가드 반격은 게임성을 180도 변경해 버릴지도.

또한 이전부터 남아 있는 시스템으로 「지원 [illegible] 리기 공격」, 「파워 모으기」, 「도발」 등도 미묘하게 바뀌었다. 특히 크게 변경되어 있는 것이 지원 공격. 또 초필살기에 대해서는 파워 맥스 또는 체력 게이지가 점멸하고 있는 때는 위력과 함께 연출이 파워 업되어 있다. 또한 판정과 성능도 약간 그레이드 업 되어 있다.

기본 조작법

레버 조작 일람표

■수직 점프- 레버 위
■전방 점프- 레버 앞으로 비스듬하게 위
■후방 점프- 레버 뒤로 비스듬하게 위
■앞으로 전진- 레버 오른쪽
■뒤로 후퇴, 서서 가드 - 레버 왼쪽
■앉기- 레버 아래, 레버 앞으로 비스듬하게 아래
■앉아 가드- 레버 뒤로 비스듬하게 아래

레버 조작

기본적으로 『KOF'95』와 동일하다(조작 감각까지 말할 수는 없지만). 그러나 이번에는 아랑 캐릭터만 앉아서 이동하는 것이 가능하게 되었다.

버튼 조작

버튼 조작은 전작과 동일하다. 배치도 동일하므로 플레이할 때 위화감은 없을 것이다.

버튼 조작 일람표

■A버튼- 약 펀치
■B버튼- 약 킥
■C버튼- 강 펀치
■D버튼- 강 킥

특수 동작

●날려 버리기 공격

CD버튼의 동시 입력으로 구사할 수 있는 「날려 버리기 공격」은 이번에도 건재하다.

●공중 날려 버리기 공격

공중에 있을 때에 CD버튼의 동시 입력으로 구사할 수 있는 「공중 날려 버리기 공격」은 당연히 이번에도 있다.

●파워 모으기

ABC버튼의 동시 입력으로 파워 게이지를 모을 수 있는 「파워 모으기」도 물론 건재한다.

●도발

상대의 파워 게이지를 줄일 수 있는 「도발」은 이번에도 있다. 단, 『94』때와 동일하게 상대와의 거리를 일정 이상으로 하지 않으면 도발이 불가능하다. 그래도 BC버튼의 동시 입력은 변하지 않았다

●그 밖의 신시스템

긴급 회피 동작이라는 것은?

이 긴급 회피동작이라는 것은 전작까지의 「공격 회피」가 진화된 것이라고 생각하면 좋다. 앞으로 구르기, 뒤로 구르기, 공격을 가드하고 앞으로 구르기, 공격을 가드하고 뒤로 구르기 등의 4가지 동작이 가능하다.

AB버튼을 동시에 누르면 뒤로 물러난다. 싸울 자세를 취할 때라든지, 거리를 떨어뜨리고 싶을 때 사용하면 좋다

뒤로 구르기

파워 게이지가 꽉 찬 상태일 때 상대의 공격을 가드해서 AB버튼을 누르면 동일한 동작으로 뒤로 물러난다

앞으로 구르기. 레버를 앞으로 하고, AB버튼을 동시에 누르면 앞으로 구르기를 시작한다

앞으로 구르기

뒤로 구르기도 동일하게 상대의 공격을 가드해서 앞으로 구르기 동작도 가능하다

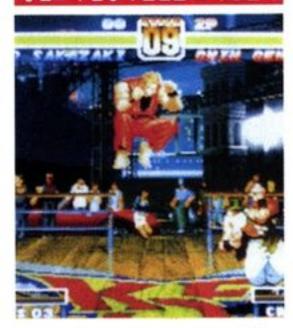
멋지게 위치가 바뀐다

상대와의 거리가 가까울 때 앞으로 구르기를 하면 뒤로 돌아가는 것도 가능하다. 밀착해서 기술을 가드시킨 후 빨리 앞으로 구르기를 해서 가드 방향을 혼란시키자

긴급 회피 동작(뒤)- AB버튼 동시 누르기
긴급 회피 동작(앞)- +AB버튼 동시 누르기
가드 캔슬 긴급 회피 동작(뒤)-(가드 중)AB버튼 동시 누르기
가드 캔슬 긴급 회피 동작(앞)-(가드 중) +AB버튼 동시 누르기
(공중)가드 반격- 상대의 가드에 대해 일정 시간내에 연속 공격을 가하면 상대는 견딜 수 없게 되어 가드 불능 상태가 된다.
다운 회피- 다운 직전 AB버튼 동시 누르기
공중 가드- 뒤로 점프 중 상대의 공격과 반대 방향으로 레버 입력

소·중·대점프

『96』에서는 통상 점프에 소점프, 중점프, 대점프를 추가한 4종류의 점프를 구분해 사용할 수 있다.

중점프의 결정적 순간을 포착해 본다

중점프하고 있는 료!! 궤도는 통상 점프 보다 약간 높은 정도

이것이 대점프

대점프하는 료!! 체력 게이지를 훨씬 오버해서 화면 밖으로 나가버린다

지원 공격 조건

팀 배틀 특성을 살리고 있는 시스템 중 한가지. 아군이 핀치(상대의 잡기 기술을 받고 있을 때, 별 상태를 일으키고 있을 때)시에 일정 조건을 만족하면 지원 공격이 가능하다.

이번에는 전작에서도 일부 캐릭터의 조합에 대해서 채용되어 있던 「캐릭터 조합에 의한 지원율의 변화」 시스템이 상세하게 결정되었으며, 캐릭터끼리의 근성에 의해 지원해 주는 확률이 크게 변화토록 설정되어 있다. 지원 공격에는 「잘 도와준다」, 「보통」, 「도와주지 않는다」의 3단계가 있고 캐릭터끼리의 근성에 의해 결정된다.

● 잘 도와줄 때

이때의 조건은 아래 3가지

1. 플레이어가 공격에서 「별 상태」를 일으키고 있든지, 상대가 잡기 기술을 받고 있을 때
2. 뒤에 대기하고 있는 아군이 전멸한 상태가 아닐 때
3. 대기 중의 아군이 화면 내에 존재하고 있을 때

이들의 조건을 만족시키고 있을 때에 ABC버튼을 동시에 누르면 지원해 준다.

● 보통

거의 전작과 동일하다. 조건은 4가지가 있지만 그 중 3가지는 「잘 도와줄 때」와 동일하다. 위의 조건을 포함해

4. 체력 게이지가 상대보다 적은 상태

이들 조건을 만족시킬 때에 ABC버튼을 동시에 누르면 2분의 1 랜덤으로 실행된다.

● 도와주지 않을 때

조건은 어떻든간에 절대 도와주러 오지 않는다.

이상이 지원 공격의 종류이다. 즉 지원 공격의 효과이지만 별 상태를 일으키고 있을 때는 대전 상대를 향해 공격하고 시간을 벌어준다.(지원 공격이 성공해도 마이 캐릭터는 별 상태가 계속된다)

잡기 기술일 때에는 지원 공격에 의해 상대의 잡기 공격을 흔들어 풀어 마이 캐릭터를 자유롭게 해준다. 단 상대 캐릭터는 지원 공격을 피하거나, 가드할 수도 있다.

기본 룰

팀 배틀 시스템

『94』, 『95』에서 채용되고 있는 팀 배틀 시스템은 이번에도 건재하다.

3인 1조라는 구성으로 행해지는 『KOF』시리즈의 독특한 시스템으로 검도와 유도 단체전이라고 생각하면 좋다. 우선 멤버를 선택하여 그 뒤에 출전 순서를 결정한 후 싸움에 들어간다.

그리고 우승한 캐릭터는 다음 대전 상대와 싸우는 권리를 얻고, 대전 전에 약간 체력을 회복한다. 이때 회복하는 체력의 양은 남은 시간의 양에 의해 결정되며 남은 시간이 적으면 회복하는 체력은 적고 역으로 많으면 회복하는 체력도 많다.

팀 에디트

전작 『KOF '95』에서 채용된 시스템. 캐릭터 선택시에 자신이 속해 있는 팀 이외의 캐릭터와 팀을 짤 수 있다고 하는 것이다. 중요한 것은 플레이어의 취향에 의해 3명의 캐릭터를 선택해 팀을 구성할 수 있는 것이다. 이번에는 팀의 증

가로 2,925개의 패턴이 있다. 당연히 전작과 동일하게 컴퓨터도 팀 에디트로 오는 경우가 있다. 물론 이 팀 에디트는 대인전(對人戰), 대 CPU전 두가지 모두 선택이 가능하다.

대회 규칙 게임의 승패

이번 대회의 룰도 이전의 대회와 동일하게 8가지. 이 대회 규칙을 한가지라도 어기면 실격이 되므로 주의하자.

1. 선수는 상대 팀 멤버 3명을 쓰러뜨리면 그 팀을 쓰러뜨린 것이 된다.
2. 자기팀 선수의 체력이 제로가 되든지, 타임 어택시에 상대보다 남은 체력 게이지가 적은 경우 그 선수는 전투 불능이 되고 뒤에서 대기하고 있던 선수와 교체된다.
3. 대전 상대를 쓰러뜨리면 우선 승리 보너스와 남은 타임에 의해 약간의 체력이 회복된다. 당연히 남은 타임이 적으면 체력도 적으므로 주의하자.
4. 화면에 표시되고 있는 체력 게이지는 선수 한명의 것이므로 이 체력 게이지가 제로가 되지 않는 한 그 선수는 계속해서 다음 상대와 싸울 수 있다.
5. 연속 승리하는 선수는 앞 대전에서 남은 체력과 회복한 체력을 더한 체력으로 다음 시합을 해서는 안된다.
6. 타임 어택으로 승리한 선수도 KOF에서 승리한 때와 동일하게 그대로 다음 대전 상대와 싸우게 된다.
7. 타임 어택 시점에서 남은 체력이 동일한 경우와 더블 KO한 경우는 그 시합은 무승부가 된다. 이 경우 대전한 양 선수는 그 시합에서 쓰러진 것이 되고 다음 시합에서 다른 선수로 싸워서는 안된다.
8. 대전 성적이 2대 2의 상태에서 최후의 대전자끼리가 무승부가 된 상태는 그 최후의 대전자끼리의 재시합이 된다. 단, 최후전의 재시합은 1회로 하며 그 시합도 무승부가 됐다면 양 선수 모두 강제적으로 실격이 된다.

이상 8가지 룰을 지켜야 한다. 게다가 이번 대회는 공식 시합으로 인정되어 있기 때문에 관객도 많이 관전하러 오므로 불미한 일이 벌어지지 않도록 신경을 써야 한다.

팀 에디트도 건재. KOF를 초월한 새로운 KOF!

기본적으로는 『94』, 『95』와 동일하게 3대 3의 격투 게임으로 재 탄생한 『킹 오브 화이터즈'96』은 『KOF』시리즈 특징인 풍부한 등장 캐릭터와 전작에서 호평을 받았던 팀 에디트를 장점으로 CPU전은 물론 대전 플레이를 재미있게 즐기기 위한 컨셉으로 연출되어 있다.

『96』은 이번 KOF 대회는 루갈과의 관계가 없으며 스폰서가 있는 등 이번 시리즈는 쿄와 야가미의 숙명의 라이벌 대결에 스포트를 맞추고 쿄의 팀 VS 야가미 팀이라는 설정으로 되어 있다.

또한 공식 대회로 설정되어 있는 만큼 회장에도 관객이 관람하러 오고, 배경에도 KOF대회 로고가 크게 붙어 있는 등 어둠의 스트리트 매치라는 느낌이 아닌 "격투기술의 세계 대회"라는 느낌이 든다.

『96』에 등장하는 캐릭터들에 있어서 눈에 띄는 시각적인 변경점으로 우선 복장은 거의 『95』와 동일하며 용호의 팀은 외전 복장에 맞춰 이미지가 약간 변하였고, 다른 캐릭터는 세부적인 부분에 약간 변경이 되어 있을 뿐이다.

그러나 레버 뉴트럴 시 각 캐릭터 화이팅 포즈의 이미지를 중시하는 점에서 새롭게 연출되어 있다. 캐릭터들이 구사하는 기술면에 있어서는 아랑전설 팀은 잠재 능력이라는 형태는 없었지만 KOF 시스템에 맞춰 초필살기와 체력 게이지, 파워 게이지 MAX상태 등의 조건에서 3가지 연속 게이지 등의 기술을 구사할 수 있게 되었다. 그 밖에도 각 캐릭터에는 반드시 신 필살기가 추가되어 있으므로 『킹 오브 화이터즈』시리즈의 집대성한 작품이라고 할 수 있을 것이다.

각 캐릭터 팀의 백 스토리 공개

보스팀

빅
크라우저
기스하워드

프로필

각각의 마음에 타도 아랑 팀, 타도 용호 팀을 외치는 3명. 원래대로라면 적대 관계라고 할 수 있는 3명이 팀을 구성. 하지만 기스의 야망은 그 정도로 끝날 것 같지는 않은데

스토리

독일 미텔게비르데. 위풍당당한 크라우저가 파이프 오르간의 건반을 두드리고 있다. 거기에 집사같은 남자가 다가오며 크라우저에게 주최자가 확실히 명기된 초대장 봉투를 내민다.

봉투를 연 순간 자기와 한팀이 기스 하워드와 Mr. BIG이라는 것을 보고 새삼 놀란다. 그리고 순수한 격투 대회라는데 커다른 흥미를 느끼고 순순히 한 팀이 될 것을 허락한다. 집사의 반대도 불사한 채.

어스름한 방. 빅은 크라우저의 방에 설치된 도청 장치를 이용해 크라우저가 출전한다는 것을 알아낸다. 빅은 자기 세력을 넓히기 위해 크라우저를 이용하려는 것이다. 남에게 지시받기를 가장 싫어하는 빅. 그는 철저히 크라우저를 이용하려는 것이다. 그러면서 크라우저와 기스를 떠올리며 음흉한 웃음을 짓는다.

차 안 조수석의 남자가 뒤쪽에 있는 기스에게 말을 건다.

크라우저와 빅이 출전을 결정한 것을 보고받은 후 사회로의 진출을 꾀하는 크라우저와 조직 확대의 발판을 노리는 빅이 가장 관심을 가지고 있는 것이 자기라는 것을 알고 뒤에 숨어 있는 음모를 생각하고 코웃음 친다.

결론적으로 자기를 위해 희생하고 있는 2인을 위해...그리고는 항구로 떠난다.

보가드 형제에게 뜨거운 맛을 보여주기 위해.

신여성 격투가 팀

킹
시라누이 마이
카스미 토도

스토리

영국에 있는 킹의 술집에 마이는 헐레벌떡 뛰어들며 유리가 한팀이 되지 않았다고 알린다. 그리고 그것도 아버지의 꾀임에 빠져 그렇게 됐다는 것도 알린다.

마이는 급하게 팀의 일원을 찾지만 당연하다고 생각했던 킹조차 하나밖에 없는 동생의 병원 입원 때문에 참가하지 못하게 됐다는 말을 듣고 드디어 외톨이가 됐다는 느낌을 받고 하염없는 눈물을 흘린다.

마이가 나간 후 일루전에서 혼자 우두커니 서 있는 킹. 그리고 그는 화려한 대회의 선전을 TV를 통해 우두커니 응시하고 있고 마이는 일본으로 돌아가기 위해 준비를 하고 있었다. 순간 차임벨이 울리고 문을 연 순간 날카로운 주먹이 마이를 노렸다. 노련하게 피하고 용염무를 퍼부은 마이는 그가 여자임을 알고 의아해 했다. 어두운 저편에서는 킹이 박수를 치고 있었다. 순간 상황을 파악한 마이는 자기에게 공격한 카스미 토도가 일원이 됨을 안다. 그리고 킹의 동생도 누나의 입장을 생각해 킹을 보고 싶지 않다고 말을 해 킹을 병원으로 오지 못하게 했다. 그리하여 킹, 마이, 카스미는 3인 1조가 되어 킹 오브 화이터즈의 우승을 다짐한다.

프로필

유리가 빠지고 팀 해산 위기에 어쩔 줄 몰라하는 마이. 하지만 킹의 재치에 의해 카스미 토도가 가세. 새롭게 여성 격투가 팀이 구성되었다. 카스미는 유리가 빠진 공백을 커버할 수 있을까?

신 이까리 팀

크라크
랄프
레오나

프로필

하이데른이 돌보아 기르던 여전사 레오나가 그 대신 등장. 기스의 음모를 폭로하기 위해 대회에 참가한다. 그러나 운명은 3사람을 알 수 없는 방향으로 이끌어 가는데

스토리

하이데른 앞에 랄프, 크라크가 정 자세로 서 있다. 하이데른은 진지한 표정으로 두사람 앞에 킹 오브 화이터즈의 초대장을 던진다. 초대장을 보고 놀라는 랄프, 크라크. 주최 단체가 확실한 이번 대회의 배후자는 시로라는 인간이라고 단정짓고 크라우저, 기스, 빅이 출전하는 것을 의미깊게 받아들인다. 그리고 하이데른은 이전과 같이 그들의 감시 활동이 주목적이라고 이야기하며 팀 조직을 정비한다.

그러나 놀라운 사실은 멤버에 대해서 변경이 있다는 것이다. 랄프와 크라크는 자기 둘 중 한 사람이 탈락될 거라 생각하고 새삼 놀란다. 하이데른은 자기는 전체 지휘를 하며 새로운 멤버 영입에 대해서 이야기 한다.

그말이 떨어지자마자 들리는 노크 소리. 새로운 멤버는 어이없게도 18세 정도의 여리게 생긴 여자아이였다.

"농담이지요? 아직 꼬마 아니예요?" 랄프와 크라크는 믿기지 않는 듯이 물었다. 하이데른은 여유있는 자세로 작전에 대해 설명하기 시작했다.

레오나는 시계는 16:35시 5,4,3,2,1로 맞추고 아침 05:50시 항구 집합을 준비한다.

야가미 팀

야가미 이오리
매튜
바이스

프로필

다시 야가미가 팀을 조직했다. 타도 쿠사나기라고 하지만 상대는 루갈의 비서. 그녀들의 목적은 불명. 쿠사나키의 숙적이라고 할 수 있는 이 3명. 결국 쿄는 승산이 있는 걸까?

스토리

낡은 사당에서 명상을 하고 있는 야가미. 그때 정적을 깨고 누군가가 나타난다. "누구냐" 하는 말에 야가미인 걸 확인한 것이었는지 한 여자가 나타난다. 야가미는 귀찮은 듯 용무가 뭐냐고 말하자 여자는 킹 오브 화이터즈에 대해서 얘기를 한다. "그런 시시한 경기에는 나가기 싫다. 나의 목적은 쿠사나기 쿄를 죽이는 것 뿐이다."라고 말하기가 무섭게 여자는 쿠사나기 쿄가 무섭냐고 야가미에게 묻는다. 순간 야가미의 눈이 험악해지고 여자에게 "닥쳐라"는 말을 하고 뒤쪽으로 어둠가르기를 하는 야가미. 순간 여자는 야가미의 머리 위에 나타난다. 그러나 야가미는 입 근처에 희미한 미소를 띄우며 백식, 귀신 태우기를 한다. 그것을 겨우 가드하고 나서 앞쪽의 여자가 천천히 일어서고 야가미 쪽으로 걸어오며 "소개가 늦었습니다. 저는 바이스 그리고…" 야가미의 뒤에 여자가 말을 이은다. "저는 매튜. 잘 부탁합니다. 소문의 야가미 이오리가 이정도라니 일부러 우리들이 올 필요는 없었던 것 같군요." 그 소리

를 듣고 야가미는 돌연 웃기 시작한다. 비웃는 야가미의 웃음 뒤로 매튜와 바이스가 입고 있던 옷의 어깨죽지가 타 재가 되어 바닥에 떨어진다. 무서운 살기를 두사람에게 내뿜으며 천천히 금천이백합 노식, 팔치녀 자세를 취한다. 여자들은 단지 당신과 합세하여 킹 오브 화이터즈에 출전하기 위해서였다고 하자 "훗! 이번은 미인계인가? 좋다. 나의 목적은 쿠나사기 쿄를 죽이는 것 뿐. 단 쿄를 죽이는 것은 나라는 것을 잊지 말도록! 더 이상 할 이야기는 없다. 눈에 거슬리니 사라져!"

야가미는 여자들을 보내주고 나서 호쾌한 웃음 소리로 낡은 절을 가득 채운다.

저 멀리 어둠 속에서 누군가와 연락을 취하고 있는 것 같다. "네. 야가미에게 접촉했습니다. 힘은 쿠사나기 쿄와 동등하든지 그 이상이든지 . 네 알겠습니다. 모든 것은 시나리오대로입니다. 안심하십시오" 이야기가 끝나자 전화는 일방적으로 끊긴다. 빙긋이 미묘한 웃음을 띄우는 두사람. 그리고 두사람은 어둠 속으로 사라진다.

주인공 팀

쿠사니기 쿄
니카이도 베니마루
다이몬 고로

프로필

공식 대회에 순수하게 실력을 겨루는 목적으로 참전하였지만 수수께끼의 상대에게 쿄가 패배한다. 그 설욕을 하기 위해서도 KOF에 모든 것을 건다!

스토리

울창한 수목림 속에서 무서운 기들이 대립하고 있다. 한 사람의 남자는 태양을 등지고 또 한쪽 인물 모습은 어둠 속에 묻혀 용모는 알 수 없다. 그러나 쿠사니기 쿄는 이미 숨을 멈추고 있다. "도대체 어떤 놈이야!" 쿄는 전 기력을 다해 이백팔식 대사치를 구사한다. 그러나 상대는 그 불을 한손으로 으스러뜨려 버린다. 놀란 쿠사나기. 그림자 인물의 말이 들린다 "쿠사나기가 이 정도라니!" 그림자 인물이 그렇게 말하는 순간 쿄의 몸은 공중에서 춤추고 있다. "으윽!" 쿄는 지면에 내팽겨쳐져 맥박이 뛰지 않게 되었다. "윽 뭐야". "후후 내 수련이 헛수고는 아니였군".그렇게 말하고 그림자 인물은 어둠 속으로 사라져 간다. 쿄의 정신이 흐려져가고 분한 마음에 입술을 꽉 깨물고 있다. 쿄는 정신이 들자 하얀 천정이 보이고 주위에는 베니마루와 다이몬이 있다. 영문을 묻는 이들에게 쿄는 무슨 말을 해야할지 난감해졌다. 그 그림자 인물이 혹시 야가미냐고 묻는 베니마루의 질문에 "그놈은 아니였어!" 다이몬이 "혹시 킹 오브 화이터즈에 출전하는 놈이 아닐까?" 하는 말에 집밖으로 나가는 쿄. 나머지 두사람은 따라 나선다. 쿄는 천천히 숨을 들이쉬고 주먹에 힘을 모은다. 잠시 주변에 무서운 기가 충만하기 시작한다. 놀라는 베니마루와 다이몬. 쿄는 그 기합 소리와 함께 빛에 휩싸이고 베니마루와 다이몬은 충격파에 엄습당한다.

"하핫 성공한 것 같다. 보셨습니까? 아버지!"쿄는 그렇게 중얼거리며 무릎을 꿇는다. "굉장해" "음 무서운 기술이다" 쿄는 두사람 쪽으로 향한다.

"너희들 그렇게 오지 말라고 했는데. 어때! 이것이 쿠사나기의 신기(神技)다. 전에 한번 해보려고 시도했지만 실패했던 기술이다. 이런 기술이 없어도 나는 강하다고 생각해서 그 이후 한번도 시도해 본 적이 없었지만 지금 가능할 것 같은 기분이 들어 해 보니 생각한대로이다."

"굉장해 이거라면 너를 쓰러뜨린 녀석도..." 잠시 잠자코 있던 쿄가 생각난 듯이 돌연 말을 한다. "녀석이 어딘가에서 나를 보고 웃고 있다는 것을 참을 수가 없어. 킹 오브 화이터즈에서 쿠사나기의 진정한 힘을 보여주고 말테다."

가자! 킹 오브 화이터즈로!!

아랑전설 팀

앤디 보가드
테리 보가드
조 히가시

프로필

KOF에 당연히 출장하는 3명이었지만 더욱 숙적 기스로부터 도전장이 던져졌다. 새로운 투지를 불태우는 3사람은 KOF의 대전에 설 수 있을 것인가?

스토리

사우스타운 공항 출구. 일본에서 도착하는 승객이 차례로 나오고 있다. 그 승객 중에는 앤디와 조가 있다. 앤디 앞에 있는 TV화면에 CM이 흐르고 있다. 킹 오브 화이터즈를 알리고 있는 것이다. "지체하면 형이 기다린다고" 발길을 재촉하는 조.

어느 항구. 빨간 모자를 쓴 남자가 짐을 내리는 것을 끝내고 앉는다. "슬슬 앤디가 올 시간인데. 작업도 대강 끝나고 기다려 볼까."

바람을 가르는 소리가 테리의 귓전을 스치고 지나가 모자가 땅에 떨어진다. 천천히 돌아다 보는 테리 그때 쌍절곤을 쥔 빌리가 테리 앞에 나타난다. 테리가 이번 대회에 나가냐고 묻자. "아니 나는 나가지 않는다. 야가미 이오리에게 빚은 있지만. 녀석에게는 빚을 갚을 기회를 만들겠지만 내가 나갈 장소는 아닌 것 같애" 라고 한다. 어느 사이엔가 리무진이 다가와 서서히 뒷 좌석의 창문이 열린다. 기스다!! 기스는 테리에게 "오래간만이군. 공식으로 발표하지는 않았지만 너하고는 킹 오브 화이터즈에서 만나게 되었다. 이번 대회는 내가 뒤에서 조정하고 있는 것은 아니다. 이번에는 어디까지 초청 선수로 출전한다. 나로서는 좋은 기회라고 할 수 있을 것이다. 시합 중 사고로 너희들을 죽이게 되는 것도 가능하기 때문이다"라는 말을 한다.

저 멀리서 앤디와 조가 오고 있었다. 기스를 보고 놀란 앤디가 뛰어오기 시작한다. 그때 빌리는 코웃음을 치며 리무진 안으로 들어가 차를 움직인다. 차의 창문이 닫히며 "킹 오브 화이터즈를 고대하고 있다. 이번에 만날 때는 반드시 결말을 짓고 말테다. 기다리고 있어라." 라는 말을 남기고 사라져 간다.빨간 모자를 주워 다시 쓰는 테리. 앤디와 조는 놀라지만 모자를 깊숙히 쓰는 테리. "킹 오브 화이터즈에 출장한다!"

용호 팀

유리 사카자키
로버트 가르시아
료 사카자키

프로필

KOF 개최 연락으로 유리는 급히 킹 일행에게 연락을 하려고 한다. 그 보다 먼저 타쿠마에 의해 억지로 극한류 팀에 등록되어 버린다. 결국 신 극한류팀의 실력은?

스토리

극한류 도장. 료, 로버트가 도장 중앙에 서 있다.

영문을 모르는 이 두사람을 왜 스승인 다쿠마가 모이라고 한 것일까 하는 의문점을 서로 나누고 있었다. 다쿠마가 도착했다. 뒤따라 유리도 도착했다. 무슨 일인가 궁금해하는 그들에게 다쿠마는 편지 한장을 건네준다. 곧이어 편지를 뜯어보는 료. 윽~! 편지를 보는 로버트와 유리. 편지를 보자마자 고개를 돌려버린다. 다쿠마는 수속까지 다 끝냈다며 출전할 채비를 하라고 말한다. 로버트는 "그러나 스승님께서는 지난 대회를 마지막으로 한다고 하지 않으셨습니까?" 라고 묻자, "그래서 유리를 데리고 온 것 아니겠니" 라고 말을 하자 유리는 킹도 어쩌면 이 초대장을 받았을지도 모르니 히로인팀을 구성해 출전할 것이라고 극한류팀에는 끼기 싫다고 반항한다. 다쿠마는 그런 유리의 행동에 차근차근 설명을 하지만 유리의 고집에 울컥 화를 내며 그럴거라면 극한류 도장을 떠나라는 말을 한다. 옆에서 보고 있던 로버트와 료가 유리에게로 와서 설득을 시키고 킹 오브 화이터즈에 대해서 얘길하기 시작한다.

"슬슬 준비를 해야겠다. 이렇게 있어서는 안되지.어서 가요!" 유리의 말에 다쿠마가 어디에 가냐고 묻는다. 유리는 "유리는 여자니깐 남자랑 달리 여러가지 준비를 해야 돼요"라는 말을 하고 도장을 나간다.

"자! 오늘부터 특훈이 시작된다. 알았나"

"또 시작되는구나" 로버트와 료가 중얼거린다.

사이코 솔저 팀

진 켄사이
아사미야 아테나
진 켄스우

프로필

전회까지의 악을 응징한다는 사명감이 아니라 수행 성과를 보기 위해 참가하는 사이코 솔저 팀. 하지만 진은 이번 대회에 확실하지는 않지만 기분 나쁜 예감을 느끼고 있다.

스토리

깊은 산속에서 소리가 울려 퍼지고 있다. 그 소리는 낡은 절에서 들려 오는 것 같다. 거기에 수업하고 있는 두사람의 모습이 보인다. 수련을 마친 두사람(아테나 그리고 켄스우) 스승인 진이 아직 돌아오지 않았다. 켄스우는 피곤한 나머지 하품을 하고 있는데 아테나가 말했다."엄살부리지 마요. 남자가" 켄스우는 그런 소리를 들으면서도 기뻐하는 것 같다. 아테나는 언제나 차갑다. 아니 그것이 매력일지도 모르지만. 혹독한 수업도 아테나와 함께라면 즐겁다. 늦어지는 스승의 도착에 술을 마시는가 보다 하고 마냥 기다리고만 있는 두사람.

번잡하게 보이는 거리의 큰 대로에서 무리가 두사람을 둘러싸고 있다. 건장한 남자가 노인과 대치하고 있다. 건장한 남자는 진에게 표단격 필살기 일격으로 쓰러진다. 그는 진에게 킹 오브 화이터즈에 대해서 아냐고 물었다. 의아해 하는 진 "킹 오브 화이터즈라고?"

저녁 무렵 낡은 절에서 식사를 하는 3사람의 모습이 있다. 언제나 유쾌한 이야기를 하면서 식사를 하지만 오늘은 여느때와는 다르다. 걱정스런 마음으로 아테나와 켄스우가 진에게 물었다. 진은 그들에게 킹 오브 화이터즈에 대한 얘기를 하기 시작했다. 모두들 TV 화면에서 많이 봤다고 하며 이번 대회는 공식적인 만큼 확실한 실력대결이 될 것이라며 참가를 선언한다. 하지만 스승인 진은 오히려 말리려한다. "너희들의 수업의 의미는 어디까지나 최후의 사태를 대처해 한사람이라도 많은 사람을 구하기 위한 것. 하지만 이번 대회에는 그 의미는 없다. 단지 실력 겨루기로 너희들의 힘을 사용하는 것도 어떻게 생각하느냐?" 이 질문에 아테나와 켄스우는 참가 의사를 밝힌다. "실은 너희들을 출장시키고 싶지 않은 이유는 왠지 이번 대회에는 기분 나쁜 예감이 들어서…"라고

한국 팀

최번개
장고한
김갑환

프로필

KOF를 위해 단련을 계속해 온 스승과 제자. 김갑환은 이번 출장에 대해 한가지 제안을 한다. '다음 KOF에서 우승한다면 너희들의 수행은 종료다' 드디어 두사람의 제자는 김갑환으로부터 졸업?!

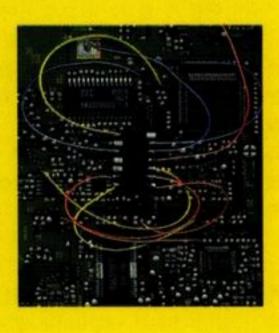
스토리

장고한과 최번개. 함께 김갑환이 있는 곳에서 혹독한 수업을 받고 있는 이 두사람이 투덜거리고 있다. ……최번개와 장고한이 딴청을 부리며 있는 것을 본 김갑환. "사부!!" 놀란 장과 최는 비명을 지른다. 두사람 사이에 김갑환이 있다. "지금 수련은 잘하고 있는거야!" 냉정한 목소리 속에 화난 기분을 느낄 수 있다.

3사람은 식사를 하면서 한때를 보내고 있다. 식사 중 김이 이번 대회에 대해서 언급을 하자 어안이 벙벙해진 두사람!. 그런 표정을 보자 김의 눈이 험악해진다. 그러자 갑자기 두사람은 어쩔 수 없었는지 그게 아니라고 말하며 이번 대회에서 힘이 얼마나 붙었는지 시험해보고 싶었다는 변명 아닌 변명으로 위급한 상황을 넘긴다.

그리고 김의 한마디! "이번 대회에서 승리하게 되면 최와 장의 훈련은 그것으로 끝나게 되는 것이다. 승리한 것만으로도 난 더 이상 너희들에게 가르칠 게 없다."라는 말을 듣고 기뻐하는 최와 장! "그럼 결정했다! 내일부터는 킹 오브 화이터즈에 대비해 트레이닝을 두배로 한다"

PS 정식 발매 지연시키는 환상의 콤비 컨버터 칩 & 복제 CD의 정체

지금 인터넷과 PC통신에서는 플레이 스테이션을 개조해 불법 복사 CD를 돌아가게 하는 컨버터 칩이 공공연하게 거래되고 있다. 뿐만 아니라 개조 방법까지 자세하게 공개되어 이제 누구라도 마음만 먹으면 자신의 PS를 괴물 머신으로 변신시킬 수가 있다. 국내에 유통되는 PS는 본체 자체도 정품이 아니기 때문에 이들에 대한 규제 방안은 거의 전무한 상태라고 할 수 있다. 이번 PS 핫뉴스에서는 PS 정식 발매를 지연시키데 일조를 담당하는 불법 복제 CD와 PS 컨버터 칩에 대해 알아보고 그 문제점에 대해 신중히 검토하는 기회를 갖고자 한다.

고래 힘줄보다 더 질긴 복제 소프트의 생명력

이전 APPLE과 MSX때부터 게임은 정품 구입보다는 복사 소프트에 의해 국내 유저들에게 전해졌다. 이런 성향은 패밀리에서도 계속되었고 슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이를 거처 현재 플레이 스테이션까지 계속되고 있다.

APPLE과 MSX때의 게임 복사는 디스켓 카피라는 간단한 작업에 의해 이루어졌다. 따라서 거의 모든 유저들이 이 방법을 이용해 쉽게 게임을 카피하게 되었고 이때부터 '소프트 불법 카피는 범죄다.'라는 의식이 무뎌지게 되었다. 패밀리 게임기용 소프트는 반도체를 이용한 카트리지이다. 카트리지는 반도체 안에 프로그램이 들어있기 때문에 일반 유저들은 카피가 불가능했다. 이런 이유 때문에 이윤을 목적으로 한 불법 소프트 제작업자들이 나타났고 대만 등지에서 제작된 복사 소프트는 국내 게임 시장을 거쳐 유저들 손으로 들어오게 되었다. 그 후 슈퍼 알라딘보이용 소프트와 슈퍼 컴보이용의 소프트들도 차례로 복사 소프트가 나오게 되었다.

복사 소프트의 가장 큰 장점은 정품 소프트에 비해 상대적으로 싼 가격으로 정품과 똑같은 게임을 즐길 수 있다는 것에 있다. 사실 정품 소프트의 가격은 일반 게이머들에게는 상당히 부담스러운 가격이 아닐 수 없다. 하지만 복제 CD는 그에 비해 훨씬 저렴한 가격으로 구입할 수 있다.

반면 복사 소프트는 매뉴얼과 케이스 등이 부실하다는 점과 교환이 어렵고 번거롭다는 단점이 있다.

하지만 복제 소프트 사용에 대해 도덕적으로 무감각한 사람이나 정품 소프트를 소장하고자 할 생각이 없는 사람이라면 별 거리낌없이 복제 CD를 구입하게 되는 것이다.

차세대 게임기가 등장하면서 대부분의 복제 소프트 애용자들은 이제 더 이상 복제 소프트를 즐길 수 없다고 아쉬워했다.

차세대 게임기는 이전의 게임기들과는 달리 카트리지 대신에 CD를 매체로 사용했고 게임 CD에 프로텍트가 걸려있기 때문에 복제할 경우 게임 실행이 불가능하도록 되어 있었기 때문이었다. 특히 소니의 플레이 스테이션은 블랙CD라는 PS 특유의 CD를 사용했기 때문에 복제가 불가능할 것으로 보였다. 그러나 일명 '쿠파 CD'라는 불법 복제 CD가 우리 나라에 등장했고 불법 복제 소프트가 사라질 것이라는 예상은 180도로 빗나갔다.

PlayStation

하나의 범죄는 또하나의 범죄를 낳고...

쿠파CD는 교묘한 방법으로 PS의 정품 소프트웨어의 인식 장치를 무너뜨렸다. PS는 게임 CD를 돌렸을 경우에 부팅 과정에서 정품인지 아닌지를 판가름해서 정품일 경우에만 스위치가 눌러지고 게임이 실행되도록 만들어져 있다. 그러나 쿠파CD는 정품인지를 검색할 때는 정품 CD를 이용하고 게임을 실행할 때는 뚜껑의 개폐 센서 부분에 조그만 기둥을 끼워줌으로써 복사 CD가 실행되도록 만들었던 것이다. 쿠파CD는 CD라이터를 사용해서 만들어졌으며 그 후 복사 CD의 춘추전국시대라고 할 만큼 수많은 복제 CD가 등장하게 되었다. 복사 CD는 주로 PC통신을 통해 거래되었는데 판매자가 리스트를 올리면 메일이나 호출기를 통해 연락을 해서 구입하는 방법으로 이루어졌다.

복사 CD의 가격은 평균 15,000원~25,000원 정도인데 이 가격은 용산 등에서 신 게임이 나왔을 경우에 드는 교환비 정도였기 때문에 유저들에게는 상당히 저렴한 가격으로 보였다.

복사 CD는 복사 수준에 따라 등급이 나누어졌는데 등급이 높은 것은 음악, 그래픽 등이 정품과 동일한 완성도를 보여주는 것, 등급이 낮은 것은 음악이 끊긴다든가 게임 도중 다운이

된다든가 등의 결합이 있는 것이다.

PS는 지금까지 3가지의 모델을 거쳐 현재 3500기종에 이르렀다.

초기 모델인 SCPH-1000은 모든 복사 CD가 잘 돌아갔지만 3000에서 3500으로 변해오면서 복사 CD의 대부분이 돌아가지 않게 되었다. 이런 이유로 한동안 복사 CD의 인기는 하락세를 타게 되었는데, 그리고 얼마 지나지 않아 복사 CD가 다시 화려한 컴백을 할 수 있게 되는 절호의 찬스가 찾아왔다.

PS 복제 CD를 탄생시킨 컨버터 칩

원래 미국판 PS용 게임은 일본판 PS에서 즐길 수 없고 일본판 PS용 게임도 미국판 PS에서 즐길 수 없다. 이것은 미국판 PS, 일본판 PS 각각에 들어있는 국가 코드때문이다. PS에 게임 CD를 넣고 부팅을 하면 PS 로고가 나오면서 CD를 읽는 과정이 있는데 이 과정에서 국가 코드 검색과 게임의 부팅이 이루어진다. 국가 코드가 다르면 게임을 실행시키지 못하게 만들어졌기 때문에 일본판 PS를 사용할 경우 같은 게임(예:디스트럭션 더비)이라도 일본판은 실행이 되고 미국판은 실행이 안되는 것이다. 때문에 이러한 단점을 극복할 수 있도록 만들어진 것이 바로 컨버터 칩이다.

PS용 컨버터는 지금까지 등장한 컨버터와는 달리 (지금까지 등장한 컨버터들은 패밀리용과 슈퍼컴보이용, 새턴용 등이 있는데 이 컨버터들은 본체 외부에 연결하는 카트리지 방식이었다.) 작은 칩을 본체의 기판에 연결하는 방식을 취하고 있는 것이 특징이다.

이 컨버터 칩은 처음에 인터넷을 통해 알려졌고 판매되었다. 하지만 우리나라 대부분의 유저들은 미국 타이틀에는 별 관심이 없기 때문에 이 칩에 대해서 역시 그다지 큰 관심을 두지 않았다.

그런데 누군가가 우연히 이 칩을 사용하면 복사 CD가 별도의 부팅과 종이기둥 없이도 정품처럼 잘 실행된다는 것을 발견하게 되면서 폭발적인 인기를 누리게 되었다. 이 컨버터 칩의 가장 큰 장점의 하나는 기종에 관계없이 모든 복사 CD가 돌아간다는 것에 있다. 복사 CD가 거의 안돌아가던 SCPH-3500기종도 모든 CD가 거뜬히 돌아간다.(한가지 우스운 점은 초기의 복사 CD인 쿠파CD는 컨버터 칩에서 안돌아간다는 점이다. 쿠파CD 이후의 복사 CD는 모두 잘 돌아간다.) 이러한 장점 때문에 수요가 급증했으며 외제 컨버터 칩을 대량 구입해서 국내 유저들에게 파는 사람들이 생겨났고 복사 CD 사용을 목적으로 한 국산 컨버터 칩까지 나타나게 되었다. 그리고 현재 컨버터 칩의 판매는 PC통신, 용산, 세운상가 등지에서 버젓히 거래되고 있다.

컨버터 칩을 PS에 부착하기 위해서는 PS를 분해해서 기판을 꺼내 기판에 납땜질을 통해 칩을 연결하는 것이다. 따라서 납땜질이 서툰 사람은 자칫하면 PS를 망가뜨릴 수 있다는 위험부담이 따른다.

CONVERTER CHIP

옳바른 게임 습관만이 질 높은 게임 문화를 정착한다.

대부분의 유저들은 이러한 복제 CD가 유통되고 있다는 사실을 알고 있을 것이다. 또 주위에서 실제로 그러한 CD를 가지고 있는 친구들을 본 사람도 있을 것이다. 무슨 이유 때문인지 새턴에는 이러한 복제 CD가 없다. 유독 PS 소프트만이 요즘 한창 복제 CD의 붐을 타고 있다. 정식으로 발매되지 않았기 때문에 무법지대가 되고 있는 것인지, 다른 기종은 아직 방법을 몰라 못하고 있는 것인지...

앞에서도 말했듯이 플레이 스테이션은 게임기 그 자체만으로도 불법이 된다. 때문에 어느 것이 더 나쁘고 덜 나쁘냐라는 차원의 문제로 비약될 것같아 이와 같은 문제를 다루기에 상당히 조심스러운 면이 있다.

또 이러한 사실을 몰랐던 사람들에게 이러한 기발한 방법도 있다고 하니 한번 해보는 것이 어떻겠느냐 하는 식으로 불법을 조장하는 느낌을 줄 수도 있기 때문이다.

하지만 그러한 문제는 스스로가 판단해야 할 문제일 것이다. 범죄를 저지르는 사람들의 얘기를 드라마로 제작해서 방송하면 일부에서는 그러한 방법을 왜 이제야 알았을까 애석해 하며 더 교묘한 방법으로 범죄를 저지르는 사람이 있을 수도 있고 제 3자의 행동을 보고 자신의 지난 과오를 반성하는 사람들이 있을 수도 있다. 하지만 일반적으로 어떻게 인간으로서 저럴 수가 있을까하는 의문이 대다수의 사람들이 느끼는 보편적인 감정이다.

이 기사를 읽고 많은 PS 유저들이 혼란을 겪게 될 지도 모른겠다. 그리고 이러한 사실을 전혀 몰랐던 사람은 한동안 고민에 빠질 수도 있을 것이다. "얘를 괴물 PS로 만들어 말어"

국내에서는 제대로 된 게임기가 발매되기는 커녕 단순히 외국 게임기를 수입해 들여오는 것 자체만으로도 많은 어려움을 겪고 있다. 어째서 한국에만 들어오면 잘 나가던 게임기들이 모두 시들시들해지는 것일까?

11월에 정식 발매될 것으로 보이는 플레이 스테이션이 또 한번의 위기를 맞고 무기한 연기된다면 그 모든 이유를 특소세니 수입선 다변화니 하는 국가적인 규제 차원으로 생각할 문제만은 아닌 것 같다.

국내에서 사용되고 있는 컨버터 칩의 종류와 기능

컨버터 칩은 주로 외국산이 많이 사용되고 있지만 국산 칩도 등장해서 널리 사용되고 있다. 명칭에 따라 또는 컨버터 칩의 종류와 핀 수에 따라 여러 종류로 분류된다.

1.명칭에 의한 분류

★ **몬스터 칩** : 외국산 컨버터 칩. 가격이 비교적 저렴하다. 복사 CD 사용은 가능하지만 국가 코드 프로텍트 검사를 없애는 것은 불가능하다. 하지만 PS 초기 기종(SCPH-1000)을 사용할 경우 미국 타이틀을 즐길 수 있다.

★ **카멜레온 칩** : 외국산 컨버터 칩. 가격이 비싸다. 하지만 프로텍트 검사를 없앨 수 있어서 모든 PS 게임이 가능하게 된다. PS 기판의 칩을 완전히 갈아 끼운다.

★ **짱가 칩** : 국산 컨버터 칩. 프로텍트 검사를 없앨 수 없어 미국 타이틀이 돌지 않지만 가격이 저렴해 가장 많이 사용된다. 별도의 칩을 PS 기판에 연결하는 것이 특징.

2.핀 수에 의한 분류

★ **14핀 칩** : SCPH-1000, 3000등에 사용 가능. 배선이 10개로 복잡하다.

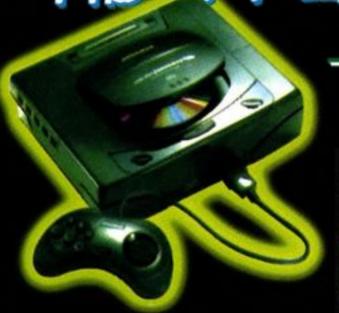
★ **18핀 칩** : SHPH-1000에서는 사용 불가능. 배선이 적다.

최근 게임 시장의 상황은 비디오 게임은 불황, PC 게임은 호황을 맞고 있다고 할 수 있다. 비디오 게임 침체의 원인은 음비법의 영향이 가장 크다고 할 수 있지만 또 한가지 이유는 대기업 메이커들이 하드웨어만을 밀매해 놓고 최근들어 꾸준하게 소프트의 공급을 하지 못했던 것도 이유가 된다. 그러나 그것도 따지고보면 93년 일본어 자막 수입 금지 조치에서 비롯됐다고 할 수 있는 것이다.

그동안 용산의 게임 매장들은 상당량의 불법물을 취급해왔으나 음비법으로 공급이 막혀버리자 정품 소프트 위주로 판매 방향을 전환했으나 물량이 달린 상태이기 때문에 대기업이나 총판에 원활한 소프트 공급을 요구하고 있는 상황이다.

그동안 삼성전자의 경우 90년도부터 슈퍼 알라딘보이용 소프트를 꾸준하게 공급해 왔지만 95년에 들어서는 게임 시장의 위축과 삼성새턴의 발매로 인해 16비트 소프트의 공급을 주춤해 왔던 것은 사실이어서 이번 결정으로 시들어 가던 MD시장이 어느 정도 활성화를 될 것으로 전망된다.

음비법에 특효

미국 소프트 다량 유입으로 MD 기사 회생시킨다!

-새턴 소프트도 다량 유입-

최근 음비법의 영향으로 게임 시장에 게임기 소프트의 공급이 점점 어려워지고 있다. 이에 삼성전자는 자사의 하드웨어인 슈퍼 알라딘보이와 삼성새턴의 소프트를 33종 다량 공급하기로 결정했다. 이외에도 몇몇 업체들이 미국판 새턴 소프트의 정식 발매 준비를 서두르고 있다. 이들 업체의 소프트 공급은 침체되어 있는 국내 비디오 게임 시장의 활성화에 일조할 것으로 보인다.

위축되어 있는 게임 시장의 숨통을 조금이라도 틔워보자는 의미로 올 여름을 기해 삼성전자는 기존의 슈퍼 알라딘보이용 소프트와 삼성새턴 소프트를 대작 위주로 각각 16종, 17종씩 총 33종 도입하기로 했다. 이번에 도입되는 물량은 전량 미국 버전으로 음비법으로 인해 심의 문제가 대두되자 그 영향으로 일본 버전이 아닌 미국 버전을 선택하게 된 것이다.

앞으로도 삼성전자는 슈퍼 알라딘보이와 삼성새턴의 국내에 미발매된 소프트나 대작 소프트들을 소비자들의 요구에 맞춰 지속적으로 공급할 예정이다.

한편 그동안 주로 음반을 국내에 공급해 왔던 한국 BMG가 IBM PC게임의 유통에 이어 최근에는 새턴용 타이틀을 정식 도입할 예정이다. 이번 도입 타이틀은 삼성과 마찬가지로 주로 미국 버전인데 앞으로도 꾸준히 삼성새턴 소프트를 공급하기로 결정했다. 또 용산의 삼성전자 총판인 포스트도 자체적으로 새턴용 스포츠 게임 3종을 도입할 예정이다.

또 미국 소프트는 아니지만 일본 코에이 사에서 한글화 작업을 마친 『삼국지4』를 국내 라이센스 업체인 비스코가 도입해 유통할 예정이다. 앞으로도 코에이사는 자체 개발한 새턴용 소프트는 지속적으로 한글화해 한국 시장에 공급할 예정이다.

삼성전자를 비롯한 몇몇 업체들의 활발한 정품 소프트 유통 추진으로 그동안 침체기에 빠져있던 국내 게임기 시장은 조금은 활기를 되찾을 수 있을 것으로 보이고 현재는 새턴 한 기종에 국한되어 활성화되기 시작한 게임 소프트 시장이 모든 기종으로 파급되어 궁극적으로는 전체 게임기 시장을 발전시키는 밑거름이 되어야 할 것이다.

8월중 발매 예정인 삼성새턴 소프트

	제 목	장 르
1	아스탈	액션
2	버그 (세가 3D)	액션
3	캐스퍼	액션
4	클락워크 나이트	액션
5	어스 웜 짐2	액션
6	골든 액스 듀얼	대전액션
7	가디안 히어로즈	액션 RPG
8	팬저 드래군2	3D 슈팅
9	팬저 드래군	3D 슈팅
10	로맨스 오브 더 3 킹덤 (삼국지)	시뮬레이션
11	심시티 2000	시뮬레이션
12	슬램 앤 잼 '96	스포츠
13	스트리트 화이터 알파	대전액션
14	스트라이커 96	스포츠
15	월드 와이드 싸커	스포츠
16	X 맨 : childern of the atom	대전액션

8월중 발매 예정인 슈퍼 알라딘보이 소프트

	제 목	장 르
1	알라딘	액션
2	체스터 치타	액션
3	스트리트 오브 레이지3	액션
4	배트맨 & 로빈	액션
5	치키치키 보이즈	액션
6	아랑 전설2	대전액션
7	하드볼 '95	스포츠
8	조 앤 맥	액션
9	쥬라기 공원	액션
10	라이온 킹	액션
11	미키 매니어	액션
12	파워 레인저(더 무비) 1	액션
13	로켓 어드벤처	액션
14	스파이더 맨 & 엑스 맨	액션
15	베어 너클3	액션
16	슈퍼 스트리트 화이터2	대전액션
17	t.m.n.t. tourmment fighter (닌자 거북이)	액션

BMG 새턴 소프트 도입 스케줄

타이틀 명	장르	개발사	발매일
슬램 앤 잼 '96	스포츠	크리스탈 다이나믹스	96년 8월
블레이징 드래곤	어드벤처	크리스탈 다이나믹스	96년 8월
객스	액션	크리스탈 다이나믹스	96년 8월
베이스 볼 '96	스포츠	크리스탈 다이나믹스	96년 10월
엑스 홀드	액션	로보토미	96년 12월
LEGACY of KAIN	액션	크리스탈 다이나믹스	97년 예정

포스트 도입 새턴 소프트

타이틀 명	장르	개발사	발매일
NBA 액션	스포츠	세가 스포츠	96년 8월
프랭크 토머스 빅 허트 베이스 볼	스포츠	어클레임	96년 8월
슬램 앤 잼 '96	스포츠	크리스탈 다이나믹스	96년 8월

최근 한국 아케이드 시장은 세가의 초대작 『버철 화이터3』로 어수선하다.
이젠 단순한 『VF3』의 유통뿐만 아니라 일본 세가와 한국 H사, 그리고 세운상가를 거점으로 한 아케이드 기판 유통의 거물급 3사 등 5개의 회사가 지분을 투자하는 "세가 코리아"라는 합작 판매사 설립설로 어수선하다.
도대체 이 "세가 코리아"는 과연 어떤 회사이며 그 회사의 설립 목적은 무엇인지, 또 설립설로 그냥 끝나는지에 대해서 추적해 본다.

세가AM 국내 진출 야욕 "SEGA KOREA"설립 소문 추적

SEGA KOREA

VF3 의 국내 유입, '초긴장'

현재 한국 아케이드 시장은 9월말 발매를 앞둔 『버철 화이터3』의 수입을 놓고 초긴장 상태에 들어갔다.

한대에 천만원대를 호가하는 기판 가격과 거래시 일시불로 금액을 지불해야 하는 업체 생리상 몇 백억에 가까운 거금을 모으기 위한 한국 아케이드 유통 업체들의 분주한 노력은 한국 아케이드 시장에서 보여준 『버파 1, 2』의 확실한 성공과 그에 수반된 엄청난 부와 명예 때문에 계약을 따내기 위한 로비는 거의 전쟁에 가까웠다고 한다.

국내 아케이드 기판 유통의 90%를 점유하는 세운상가 중소 업자들 사이에서 몇 백억은 확실히 엄청난 금액이다. 그러면 그렇게 몇 백억이라는 어마어마한 금액을 치루고서라도 『VF3』를 들여오려고 하는 이유는 무엇일까?

첫째로 앞서 말한 것처럼 과거 『VF』시리즈가 보여준 엄청난 부와 명예 때문일 것이다. 그래서 그 계약 과정에서 소위 '끼워팔기'라는 세가의 떠넘기기 거래라도 감지덕지하면서 받아들일 수밖에 없는 사태까지 발생한 것이었다.

두번째로 현재 일본의 아케이드 기판은 일본 제작 회사에서만이 아니라 대만 등 일본 아닌 제 3국을 통해 한국내 다수의 유통 업체가 계약을 맺어 수입에 들여올 수 있다. 그래서 한국의 한 업체가 어느 한 작품을 수입해 유저들의 반응이 좋으면 그것을 너나할 것 없이 수입해 들여와 조금이라도 더 싼 가격으로 오락실에 팔아넘겨 이익을 남기려 한다. 그러나 이번 세가의 『VF3』의 경우 한국의 오로지 한 업체와만 계약을 맺고 그 업체만이 독점적으로 수입의 기회를 주며, 한국 아케이드 유통 시장에 제 3국에서 제품이 들여오는 것을 철저히 막아준다는 세가측의 조건이 있었기 때문이다.

그러나 현재 세가에서는 한국의 한 유통 업체에게만 『VF3』를 판매할 수 있는 독점권을 주겠다는 약속도, 제 3국을 통해 들어오는 기판이 없도록 하겠다는 약속도 이제는 유명무실해져 단지 한국 아케이드 시장에 가장 먼저 물건을 공급할 것이며 1차 공급분 시기 - 한국에 판매하는 시기 - 와 2차 공급분 시기 - 한국 아닌 제 3국으로의 제품을 파는 시기 - 의 간격을 약 1 2달로 잡겠다는 것이 현재 세가가 계약에 제시한 조건이라고 계약에 참여한 한 관계자는 밝히고 있다. 하지만 이 약속도 언제 백지화될련지는 세가 자신을 제외하고는 아무도 알 수 없다.

VF3 를 비롯한 기판 유입 행태

현재 한국 아케이드 시장에서 거래되고 있는 작품의 대부분은 일본 작품들이다. 물론 다른 나라의 작품이 들어 올 수 없는 것은 아니다. 그러나 언제부터인지 우리 아케이드 유저들의 취향은 일본풍으로 길들여져 있고 따라서 장삿꾼인 그들에게 있어서 인기있는 일본 기판 우선 수입이 당연시 되고 있는 것이다. 유통 업체라면 당연히 인기있는 게임은 자기 회사만이 수입하고 싶어한다. 따라서 거래시 독점이라는 조건이 덧붙게 되며, 그렇게 독점 수입한 기판을 일정한 마진을 붙여 판매를 한다. 일본 업체는 한국 아닌 제 3국과도 거래를 한다. 한국에서 한 게임이 인기가 있다는 것을 안 이상 다른 유통 업체들은 일본 아닌 제 3국 예를들면 대만과 같은 나라에서 기판을 수입하게 된다. 물론 일본 업체는 먼저 한 업체와 독점적 거래를 인정했지만 제 3국에서 들여오는 기판에 대해서는 별개의 문제가 되는 것이다. 먼저 기판을 들여온 업체는 당연 상당한 마진을 남기고 싶어하고 나중에 그 기판을 수입한 업체측에서는 늦게 시작한 이상 마진을 적게 남기고라서도 많은 기판을 판매하고자 하는 소위 박리다매 형식을 취하게 되는 것이다.

"SEGA KOREA"의 설립 허와실

지금 세운상가는 "SEGA KOREA"라는 한국 업체들과 세가가 합작한 세가 작품을 독점적으로 한국내에서 판매하고자 하는 합작 판매 회사의 설립설로 뒤숭숭하다. 아직 확실한 것을 알 수 없지만 H사 50%, 세가 20%, 그리고 세운 상가 대형 유통 3사가 공동으로 10%씩 지분을 투자하여 합작 판매 회사를 설립한다고 한다. 이 회사가 설립된다면 앞으로 세가의 전 제품은 이 회사를 통해서만이 한국내 유통이 가능하게 된다는 것이다.

위의 사실을 이론상으로 보면 당연히 50%를 투자하는 H사가 한국내 유통인 만큼 세가보다는 큰 파워를 휘두를 것으로 판단된다. 하지만 사실은 그렇지 않다. 이 "세가 KOREA"의 설립 취지도 바로 『버파3』의 수입권 따내기와 직결되기 때문에 50%라는 막대한 투자를 하면 독점성은 커져야 당연하다. 하지만 기판 수입시 세가가 일방적으로 기판의 수량을 정해버리는 즉 기판 수량 선택에 영향력이 없다. 당초 약속과 틀리게 우선권을 주기는 커녕 수량 조차도 세가 독단적으로 정하면서 그 이상의 수량은 한국에 넘겨줄 수 없다는 강론을 폈다. 이에 H사는 재검토에 들어갔다. 그러나 줄곧 세가측과 거래를 하던 유통업체들은 그래도 자기들보다 금전적 면으로나 기타면으로나 파워를 발휘할 수 있는 H사가 참여하길 은근히 기대하고 있다고 한다. 이 합작 판매회사에 대해 우려의 목소리가 도처에서 들리고 있다. 한국의 아케이드를 바라보는 챔프기자 또한 기대보다는 걱정이 앞선다. 혹시나 국내 유통사를 기반으로 한국의 아케이드 시장을 잠식하는 것은 아닌지, 이러다가 사활을 건 수입 경쟁으로 궂은 우리가 하고 떡은 세가만이 챙기는 것이 아닌지, 쓸데없는 경쟁으로 기판가격 상승으로 인한 플레이 요금이 상승하지는 않는지 등의 우려의 생각을 해본다.

탐험대의 핫 이슈 오피니언

게임 탐험대의 길은 참 멀고도 험하다. 지난호 닌텐도64에 이어 이번에 넘어야할 고지는 느닷없이 나타난 「세가 PC」. 「세가 PC」를 점령하기 위해 모인 탐험대원들 가운데에는 이번 고지를 넘으며 거의 죽을 뻔한 사람도 있었다는데...

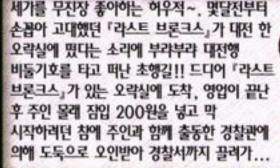
세 세계적인 게임 메이커인 세가가
가 가정용 게임기, 아케이드 사업에 이어
피 PC게임에도 진출을 선언했다. 세가로서는 미지의 분야에 첫번째
씨 씨앗을 뿌리는데 과연 성공 가능성은 몇 퍼센트나 될까?

김또깡

호러 게임에 눈을 뜬 손수달. 결국 집에 틀어박혀 모든 조명을 끄고 『판타스마고리아』, 『D』, 『모탈 컴뱃트』 등에 열중한다. 그런 나머지 모니터의 피만 보면 흥분하게 되어 호러 게임의 제작을 선언한다. 하지만 모기가 토해낸 피를 보고 기절하는 이 성격이 과연 호러게임을 만들 수 있을까?

손수달

세가를 무진장 좋아하는 허우적~. 몇달전부터 손꼽아 고대했던 『라스트 브론크스』가 대전 한 오락실에 떴다는 소리에 부랴부랴 대전행 비둘기호를 타고 떠난 초행길!! 드디어 『라스트 브론크스』가 있는 오락실에 도착, 영업이 끝난 후 주인 몰래 잠입 200원을 넣고 막 시작하려던 참에 주인과 함께 출동한 경찰관에 의해 도둑으로 오인받아 경찰서까지 끌려가...

허우적

이인분의 게임 '전설의 고향'
1. 엔딩을 100개 보면 매니어가 된다.
2. 게임을 100개 사면 집에서 쫓겨난다.
3. 저장 화일 100개를 지우면 죽도록 맞는다.
4. 게임챔프를 100권 사면 이쁜 여자와 결혼한다.

이인분

박쥐연

고바위를 펴나보내고 챔프 차세대기의 통폐합을 외치며 만세 삼창을 불렀던 박쥐연에게 뜻밖에 적수가 나타났다. 늘 주린 배를 움켜쥐고 다니는 고프리는 챔프에 오자마자 새턴은 싫다! 플스를 달라! 밥을 먹으나 굶으나 언제나 푸짐한 그의 뱃속에 그러한 음모가 들어 있을 줄이야! 그래도 머리만 큰 니가 그립다! 바위야!

장소팔

얼마전 애지중지하는 소를 팔아서 번 피같은 돈을 가지고 남대문 시장에 옷을 사러간 소팔. 역시 싸고 좋은 옷들이 많았다. 유명 메이커의 옷이 하나도 없는 소팔은 이번 기회에 멋진 옷을 사고 싶었다. 챔프로 돌아와서 옷을 자랑하는 소팔. 그런데 모두들 박장대소를 하는 것이었다. 새로 산 그의 게스 청바지에는 '?' 대신에 '!'가...

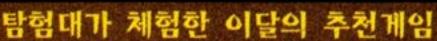
어둠에서 돌아온 김또깡을 뒤따라온 암흑의 사자(使者?). 특기는 어떤 곳이든 난입할 수 있는 공포의 「순옥살(瞬獄殺)」!! 입사 당시에 고바위를 쓰러뜨리고 새턴 담당이 된 후 그것으로는 만족하지 못해 PS에 난입할 것을 예고! 그건 그렇고 사실은 이중인격자라 낮에는 얌전히(?) 밥만 먹고 있어 다른 명인으로부터 「고프리」라고 불린다.

고프리

몇년만에 다시 페다 리메이크를 해보게 된 X. 어느날 늦은 오후 게임에 몰두하던 때 로딩 타임에 지친 나머지 감긴 눈을 뒤척이다가 푹~ 꿈속으로 들어갔다. 페다의 주인공으로 타진처럼 분장한 내모습 어때?

X아이

■난이도 : 7점
■흥미도 : 7점
■집중도 : 8점

체험 플레이어/ 이인분
주위에서 말많은 대원/ 손수달, 장소팔, 허우적

■버철 화이터 PC를 둘러싼 이소리 저소리

허 : 『버철 화이터3』가 나오는 이 마당에 웬 리믹스?
손 : 이건 시작일뿐이야! 앞으로의 전망을 봐야지? PC 게임은 이렇게 점차로 넓어지는 것이 보이잖아?
장 : 아뭏든 집에 있는 내 PC로는 꿈도 못꾸겠군. 『버철 화이터 PC』를 하려면 소를 몇마리 팔아야 하나?
이 : 에잇! 키보드로는 약간 무리가 있군. 소팔아! 소 팔아서 패드나 사자.
허 : 로고는 조금 참신한 맛이 있군?
장 : 난 오히려 더 썰렁한데...
이 : DISTANCE나 DIRECTION을 조정하면 조금 다른 시점으로 플레이할 수 있군!
장 : 새턴에서는 『버파2』에서 처음 탑재된 랭배틀 모드가 있네?
허 : 그래봐야 거기서 거기지.
이 : 아뭏든 난 버파가 좋아!

■탐험대의 총평

물론 『버철 화이터2』에 비해 그래픽이 조금 떨어진다고는 하지만 이건 리믹스잖아? 만약 『버철 화이터2』가 PC로 나온다면 정말 멋질걸?

누구나 인정하는 이달의 핫 이슈

정말 『버철 화이터 PC』를 둘러싸고 이소리 저소리가 많다. 아뭏든 그만큼 관심이 간다는 이야기 아닌가? 물론 우리는 『버철 화이터 PC』 하나만을 생각하는 것이 아니라 앞으로의 가능성을 생각하자. 세가의 PC 게임 참여! 그것은 그 자체만으로도 무시무시한 새로운 폭풍이 될 지 모르니...

닌텐도와 함께 세계 게임계의 양대 산맥인 세가는 1954년 미국인 데이빗 로젠 씨에 의해 창업된 회사이다.

세가(SEGA)는 서비스 게임(SERVICE GAME)의 약자로 한가지 분야에 얽매이지 않는다는 기업 이념을 가지고 있는데 이번 세가의 PC 진출도 그러한 측면에서 이해할 수 있다. 세가의 첫 PC 진출 타이틀은 역시 『버철 화이터』이다. 이 버파 시리즈는 가정용, 아케이드 이젠 PC에까지 걸쳐서 세가의 무궁무진한 샘물과도 같은 소프트가 되고 있다. 그러나 샘물도 언젠가는 마르는 법. 버파 시리즈가 과연 PC게임계까지 정벌할 수 있을 것인가? 세가는 현재 『버철 화이터』 이외에도 『데이토나 USA』, 『소닉 더 헤지혹』 등 후속작을 준비하고는 있지만 PC게이머들의 구미를 당기기는 그리 쉽지는 않을 것 같다.

세가의 이번 PC게임계 진출이 그동안 쌓아왔던 세가의 명성에 흠집을 내는 것은 아닐까 자못 우려가 된다.

아케이드와 PC게임 등 다른 분야를 돌아보지 않고 앞만 보고 달리는 경주마 닌텐도의 모습이 더욱 아름다워 보인다.

오호!! 세가 PC의 등장이라

세가의 습성에 대해 조금이라도 알고 있는 사람이라면 당연한 결과의 소치라고 할 수 있을지도.

업소용에서 버철 화이터 시리즈로 명실상부한 톱의 자리에 위치한 세가가 가정용 머신인 세가 새턴으로 차세대기의 선두 주자로서 부각한 현시점에서 그들이 또다른 공략 대상을 찾는다고 한다면 당연히 IBM PC. 아케이드 유저들에게 극찬을 받고 있는 버철 화이터 시리즈를 PC로 즐길 수 있다고 해서 많은 관심을 끌고 있지만 가정용 머신인 세가 새턴의 등장과 함께 아케이드로 인기를 끌었던 『버철 화이터2』도 역시 이식이 되었지만 캐릭터들 동작의 유연함과 그래픽들은 아케이드용 『버철 화이터』를 따라오기에는 역부족!!

현재 아케이드 팬들에게 핫 이슈로 등장하고 있는 버철 화이터 시리즈의 최신작 『버철 화이터3』를 비롯한 각종 우수한 작품들를 PC로 즐길 수 있다고 하지만 아케이드 즉 업소용도 PC쪽의 발전만을 수수방관만 한 채로 지켜보고 있으리라고는 생각하지 않는다. 우수한 작품과 뛰어난 하드웨어의 절묘한 조화 이것이야말로 게이머들의 욕구를 충족시켜줄 수 있는 조건이 아닐까? 그러면 당연히 아케이드고, 세가 PC의 등장은 그다지 신경쓰이지 않는 건 웬일일까?!

세가의 PC게임 시장 진출이라...

비디오 게임을 보면서 제대로 이야기를 못했던 PC게임 유저들도 이제 당당히 비디오 게임에 대해서 이야기 할 수 있게 되었다.

단연 비디오 게임뿐만이 아니다. 다만 하나의 단점이 있다면 세가 PC를 제대로 돌리려면 시스템 사양이 적어도 펜티엄 100이상, 램 16메가, PCI방식의 VGA카드가 있어야 한다는 점이다. 이런 시스템을 가진 유저라면 무난히 게임을 즐길 수 있지만 그 이전에 시스템을 가진 유저라면 버철 화이터의 한 동작 동작을 그냥 볼 수 있을 것이다. 그런데다가 지금 나오는 세가 새턴의 소프트들이 이미 비디오 게임으로는 1-2년전에 나와서 이미 한 두번은 해 보았던 게임이기 때문에 더 이상 즐기지 않을 수 있다는 점이다. 또 다른 예를 들어보면 『버철 캅』이나 『팬저 드래군』 같은 역동적인 PC게임을 즐기려면 적어도 20인치 이상의 모니터에 전문 조이스틱이나 패드가 있어야 한다. 그러나 그 정도의 사양을 갖추려면 차라리 새턴을 사는 것이 오히려 더 재미있지 않을까 하는 점이다.

영원한 맞수라고 생각했던 IBM PC 게임과 비디오 게임이 드디어 합체를 시도한다.

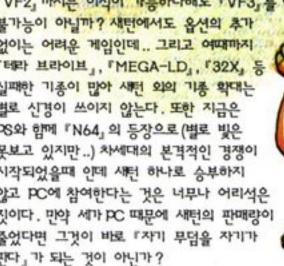
그동안 여러가지 다양한 3D 그래픽 카드가 개발되어 비디오 게임의 히트작들을 PC 상에서 박력 넘치는 사운드와 그래픽으로 맛볼 수 있었지만 아직까지는 그다지 상용화 되어 있는 상태라고는 말할 수 없었다.

PC 게임의 골수 팬들의 경우에는 비디오 게임은 단순해서 아기자기한 맛이 없다고 무시하는 반면 비디오 게임 유저들은 PC 게임은 조잡하고 조작성이 나쁘다는 단점을 든다.

아무리 모든 것이 한 우물을 파는 것이 현명하다고는 하지만 게임에 있어서는 그러한 외골수들이 너무 많은 것이 탈! 이번 세가 PC의 탄생은 이러한 의미에서 볼 때 양쪽의 게임 유저들이 느끼고 있는 이질감을 해소시켜 줄 수 있는 메신저로 그 몫을 톡톡히 해줄 것 같은 불길한 예감.

격투 액션을 좋아하지만 IBM PC 게임을 더 좋아하는 유저들에게는 반가운 소식이겠지만 비디오 게임 유저들이 IBM PC로 격투 액션을 즐긴다는 것은 이인분이 한끼 식사를 일인분으로 떼우기 보다 더 어려운 일이 아닐까?

테라 드라이브 꼴나는 것 아닌지?

세가의 PC시장 진출..? 버철 화이터 PC? 이제 와서 누가 『VF』을 한다는 것인지.. PC의 특성상 격투 게임 같은 것은 조작하기도 힘들고 이미 오래된 게임을 집에서 하는 유저가 있을까? 그외의 게임도 그렇지만 너무 오래된 게임 아닌가? 세가에서 말하기로는 점점 새턴과 비슷한 수준으로 소프트가 발매될 것이라는데 그때까지 세가 PC가 살아 있을련지? 예전에도 『테라 드라이브』라는 메가 드라이브 내장형 PC가 발매되었지만 (자세한 사양은 모름) 일본에서조차 몇대 팔리지도 않고 망했는데 또 그꼴이 날 것 같군... 그리고 『VF2』까지는 이식이 가능하다해도 『VF3』를 이식한다는 것은 불가능이 아닐까? 새턴에서도 옵션의 추가 없이는 어려운 게임인데.. 그리고 여때까지 『테라 브라이브』, 『MEGA-LD』, 『32X』 등 실패한 기종이 많아 새턴 외의 기종 확대는 별로 신경이 쓰이지 않는다. 또한 지금은 PS와 함께 『N64』의 등장으로(별로 빛은 못보고 있지만..) 차세대의 본격적인 경쟁이 시작되었을때 인데 새턴 하나로 승부하지 않고 PC에 참여한다는 것은 너무나 어리석은 짓이다. 만약 세가 PC 때문에 새턴의 판매량이 줄었다면 그것이 바로 『자기 무덤을 자기가 판다』가 되는 것이 아닌가?

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1996년 7월 2일~1996년 7월 30일
■ 조사 방법 : 게임챔프 96년 8월호 애독자 엽서 통계(40%), 독자 전화 응답(20%), 게임 관련업체 및 매장 판매 통계 조사(20%) 「슈퍼 닌텐도64」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지 순위 통계(10%), 현지 특파원 조사 보고(10%)

애독자 텔레파시(96년 8월호 애독자 앙케이드 조사 결과)

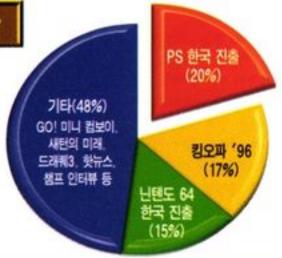
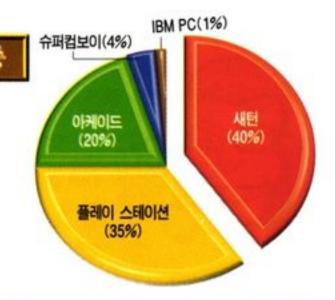
1. 가장 마음에 들었던 기사와 공략

기사

공략

2. 많이 늘렸으면 하는 기종

기종

새턴 TOP 10

순위	게임
1	**나이츠[NEW]** 액션 세가, 삼성전자 5,800엔(110,000원-아날로그 패드 포함)
2	**버철 화이터 키즈[NEW]** 격투 액션/세가/5,800엔
3	**더 킹 오브 화이터즈 '95[↓]** 격투 액션/SNK/5,800엔
4	**두근두근 메모리얼[NEW]** 연애 시뮬레이션/ 코나미/ 6,800엔
5	**버철 화이터2[↓]** 격투 액션/ 세가/ 5,800엔
6	**월화무환담[↑]** 어드벤처/ 세가/ 6,800엔
7	**아랑전설3[NEW]** 격투 액션/ SNK/ 5,800엔
8	**드래곤 볼Z -위대한 드래곤 볼의 전설-[↓]** 플레잉 애니메이션/ 반다이/ 6,800엔
9	**드래곤 포스[↓]** 시뮬레이션/ 세가/ 5,800엔
10	**건 그리폰[↓]** 슈팅/ 게임아츠/ 5,800엔

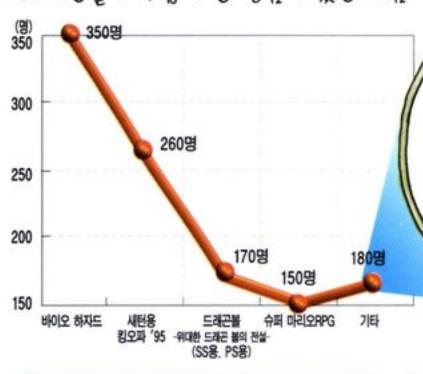
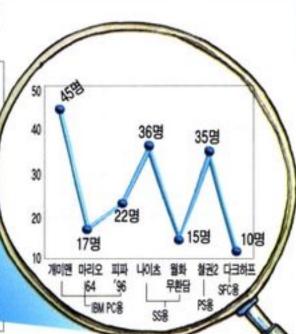
플레이 스테이션 TOP 10

순위	게임
1	**포포로크로이스 이야기[NEW]** 롤플레잉 SCE 5,800엔
2	**더 킹 오브 더 화이터즈'95[NEW]** 롤플레잉/SCE/5,800엔
3	**드래곤 볼Z -위대한 드래곤 볼의 전설-[↑]** 플레잉 애니메이션/반다이/5,800엔
4	**하이퍼 올림픽 인 애틀랜타[NEW]** 스포츠/코나미/5,800엔
5	**토탈 NBA '96[NEW]** 스포츠/SCE, Inter/5,800엔
6	**킹스필드Ⅲ[NEW]** 롤플레잉/프롬 소프트웨어/4,800엔
7	**바이오 하자드[↓]** 어드벤처/캡콤/5,800엔
8	**철권2[↓]** 격투 액션/남코/5,800엔
9	**스트라이커즈 1945[NEW]** 슈팅/아트라스/ 5,800엔
10	**록맨X3[↓]** 액션/캡콤/5,800엔

슈퍼컴보이 TOP 10

순위	게임
1	**화이어 엠블렘-성전의 계보-[↑]** 시뮬레이션RPG 닌텐도 7,500엔 32M
2	**트레저 헌터G[→]** 롤플레잉/스퀘어/7,900엔/24M
3	**슈퍼 마리오RPG[↓]** 롤플레잉/닌텐도, 스퀘어/7,500엔/32M
4	**슈퍼 마리오64[NEW]** 닌텐도64/3D액션/닌텐도/9,800엔
5	**다크 하프[↑]** 롤플레잉/에닉스/8,000엔/24M
6	**루드라의 비보[↓]** 롤플레잉/스퀘어/8,000엔/32M
7	**스타 오션[NEW]** 롤플레잉/에닉스/8,500엔/48M
8	**드래곤 퀘스트Ⅵ[↓]** 롤플레잉/에닉스/11,400엔/32M
9	**슈퍼 로보트 대전 마장기신[↓]** 시뮬레이션RPG/반프레스토/7,800엔/24M
10	**파일럿 윙스64[NEW]** 닌텐도64/플라이트 시뮬레이션/닌텐도, 패러다임/9,800엔

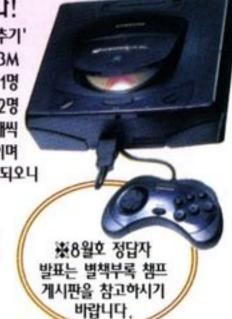
탑 게임 랭킹이 9월호부터 새로운 패턴으로 바뀝니다. 기존의 기종별, 국가별로만 구분되는 단순한 게임 순위가 아닌 독자가 직접 참여해 만들어가는 게임 랭킹으로 바뀝니다. 우선 애독자 엽서를 토대로 게임챔프 내에 공략이나 기사 등의 순위를 정하고 독자들이 늘렸으면 하는 분야를 조사해 다음호 챔프 제작에 반영을 해 더 나은 챔프를 만들기 위해 노력할 것입니다. 또 엽서에 게재되는 애독자 텔레파시의 앙케이트 질문은 매달 중요 이슈에 따라서 바뀝니다. 한편, 독자선정 TOP10은 직접 애독자 500명에게 전화로 질문해 얻은 통계를 토대로 작성됐습니다.

3. 최근들어 구입해 본 경험이 있는 게임

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 새턴 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와, IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 삼성 새턴 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 15일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

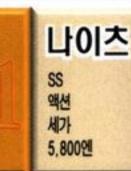
정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기'정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 울민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※8월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.

아케이드 TOP 10

순위	게임	정보
1	스트리트 화이터 제로2[→]	격투 액션 / 캡콤
2	던전 앤 드래곤즈-섀도우 오브 미스타라-[→]	액션RPG/ 캡콤
3	버철 화이터2[↑]	격투 액션/ 세가
4	철권2[↑]	격투 액션/ 남코
5	화이팅 바이퍼즈[↓]	격투 액션/ 세가
6	건 블레이드[NEW]	건 슈팅/ 세가
7	타임 크라이시스[NEW]	건 슈팅/ 남코
8	런 앤드 건2[NEW]	스포츠/ 남코
9	다이하드[NEW]	3D 액션/ 세가
10	소울 에지[NEW]	격투 액션/ 남코

기대 소프트 TOP 10

순위	게임	정보
1	버철 화이터3[→]	ARC / 격투 액션 / 세가 / 96년 9월 예정
2	화이널 환타지VII[→]	PS/롤플레잉/스퀘어/5,800엔/96년 12월 예정
3	드래곤 퀘스트III[↑]	SFC/롤플레잉/에닉스/가격 미정/발매일 미정
4	스트리트 화이터3[↑]	ARC/격투 액션/캡콤/발매일 미정
5	화이팅 바이퍼즈[NEW]	SS/격투 액션/세가/가격 미정/ 발매일 미정
6	랑그릿사3[NEW]	SS/시뮬레이션/메사이야/6,200엔/96년 9월 예정
7	철권3[NEW]	ARC/격투 액션/남코/발매일 미정
8	토발 NO.1[↓]	PS/격투 액션/스퀘어/5,800엔/96년 8월 2일
9	마더3[↓]	N64/롤플레잉/닌텐도, 할 연구소/97년 봄 예정
10	바이오 하자드2[NEW]	PS/어드벤처/캡콤/가격 미정/발매일 미정

독자가 선정한 TOP 10

순위	게임	정보
1	나이츠	SS / 액션 / 세가 / 5,800엔
2	월화무환담	SS/어드벤처/세가/6,800엔
3	스트리트 화이터 제로2	ARC/격투 액션/캡콤
4	던전 앤 드래곤즈2-섀도우 오브 미스타라-	ARC/액션RPG/캡콤
5	더 킹 오브 화이터즈 '95	SS/격투 액션/SNK
6	바이오 하자드	PS/어드벤처/캡콤
7	드래곤 볼-위대한 드래곤 볼의 전설-	SS, PS/플레잉 애니메이션/반다이/5,800엔
8	철권2	PS/격투 액션/남코
9	슈퍼 마리오RPG	SFC/롤플레잉/닌텐도,스퀘어/7,500엔
10	버철 화이터2	SS/격투 액션/세가/5,800엔

"구제안 없는 음비법이라 해도 질서 유지에 동참하길"

용산구청 문화공보실 김태현 씨 (30세)

지난 6월 7일 음비법이 시행되면서 새영상물(게임) 유통업의 등록이나 갱신 등으로 전국의 구청들이 바빠지고 있는 가운데 서울 용산 전자상가의 해당 관할 구청인 용산구청의 문화공보실은 더욱 바빠지기 시작했다. 분주한 문화공보실의 새영상물 유통업 등록관련 업무를 담당하는 김태현 씨를 이달의 챔프 인터뷰의 주인공으로 선정했다.

"지난달에는 공무원 생활 중 가장 바빴던 한달이었습니다. 음비법 개정으로 게임 유통업자들의 등록을 한달사이에 받느라고 눈코 뜰 새 없었습니다. 현재 용산 전자상가 내의 게임 관련 유통업자들 중 219개 매장이 등록을 했으니 대부분의 매장이 등록을 한 셈입니다. 아직 등록을 하지 않은 매장은 CD 타이틀이나 다른 업종에 부수적으로 게임을 취급하는 곳들이 약간 있는 상황입니다."

개정된 지 얼마되지 않은 음비법에 입각하여 업무를 수행하는 가장 하급 기관인 일선 구청은 아직도 정품 유통 시장 조성을 위해 할 일이 많이 산적해 있다. 특히 용산구청의 경우는 용산 전자상가에 게임 매장이 밀집되어 있기 때문에 더욱 바쁜 것이다. 새영상물 유통업 등록 업무, 등록 후 현장 확인, 업자 계도 및 음비법 홍보, 또 관련업자들에 대한 교육 준비 등 이런 대부분의 업무가 문화공보실 김태현 씨의 몫이다.

그는 이에 관련해 이렇게 말한다. "일단 현재도 계속 새영상물 유통업 등록을 받고 있습니다. 등록을 하게 되면 관례 상 현장 확인을 하게 되어 있기 때문에 저는 용산 전자상가에 수시로 나가게 됩니다. 그럴 경우 불법물을 발견하면 언제나 계도와 주의를 주게됩니다. 지난달 한꺼번에 등록이 몰리는 바람에 음비법 시행령 7조에 의해서 등록후 1개월 이내에 해야 하는 기본 교육을 실시하지 못했습니다. 현재 교육 지침을 마련하고 있는 중이므로 8월 교육에서는 이전에 교육을 받지 못한 유통업자들도 소급 교육을 시킬 예정입니다. 올해 교육은 구청 예산 문제로 자체적으로 실시할 예정이고 내년부터는 외부 강사를 초빙해 위탁 교육을 실시할 예정입니다."

김 씨도 게임 유통업자들의 어려운 사정을 모르는 바는 아니지만 공무원이라는 신분 때문에 어쩔 수 없이 원칙을 고수해야 하는 고충이 있는 듯 보였다. "상인들 스스로가 자체 정화를 통해서 시장을 정상화 시키는 것이 가장 바람직한 것이지만 처음에는 어느 정도의 제재가 어쩔 수 없이 가해져야 할 것입니다. 현재 저희는 가장 하급 기관이기 때문에 문체부나 공윤과 함께 하는 계도 활동 이외에도 수시로 용산구 일대의 새영상물 유통 상점을 순시해야 합니다. 또 경찰청에서도 음비법의 적용 이외에도 풍속위반법과 미성년자 보호법에 의거해 계도 활동을 펼칠 계획이라고 합니다."

이러한 정부 조치에 한동안은 게임 시장이 위축될 것은 분명하다. 그러나 김 씨의 말처럼 상인들 스스로가 합심해 불법물을 취급하지 않는다면 음비법 시행은 국내 게임 시장 발전에 큰 전환점이 될 것이다.

현재 용산구이외의 지역에 산재해 있는 게임 매장들도 현재 속속 유통업 등록을 하고 상황이다. "타 지역에 있는 관계 공무원들이 저희에게 게임 매장에 관한 문의를 많이 해 오고 있습니다. 지역구 내에 게임 매장이 많이 있는 저희 용산구는 일단 타 지역의 표본이 되어야 할 의무가 있기 때문에 저희는 모든 업무에 모범을 보이도록 노력하고 있습니다."

용산구청의 김태현 씨는 음비법 시행 관련 시범 구청으로서 여러 업무에 모범이 되어야 하기 때문에 어깨가 더욱 무거워짐을 느낀다고 한다.

또 국내 게임 시장의 활성화를 위해서는 "업계 관련자들 모두 인식을 전환해 정품만을 유통하는 시장을 만들도록 노력해야 할 것이며 대기업들도 좋은 타이틀의 수입뿐만 아니라 개발에도 과감한 투자를 아끼지 말아야 할 것입니다."라고 지적하면서 음비법의 개정 취지에 맞도록 영상 소프트 업계의 발전을 위해 국가적인 육성책이 선행되어야 할 것이라고 덧붙였다.

올해로 공무원 생활 4년째를 맞는 미혼의 김태현 씨는 자신도 왕년에는 갤러그 200만이 넘는 고수였다고 소개하면서 요즘은 바빠서 게임을 하지 못하고 있지만 컴퓨터를 장만하는 대로 PC게임을 해 볼 생각이라고 한다.

독특한 시나리오의 흐름에 따라 캐릭터를 성장시키면서 전략적으로 상대를 쓰러뜨려가는 SLG과 RPG의 혼합 장르인 S.RPG. 그 중에서도 퀘스트의 대표적인 『오거 배틀 사가 시리즈』는 현재까지 나온 S.RPG 중에서도 개성적인 시스템을 채용하고 있다. 또한 현재까지 등장한 2타이틀, 『전설의 오거 배틀』과 『택틱스 오거』는 서로 같은 세계관을 가지고 있으면서도 게임의 시스템이 엇갈린다는 특징이 있다. 그럼 서로 성질이 다르면서도 양 타이틀이 모두 고정 팬들의 인기를 유지할 수 있었던 이유는 무엇일까?

오거 배틀 사가 의 세일스 포인트

S.RPG라는 장르는 RPG 팬과 전략SLG 팬의 양쪽 모두를 흡수한다. 또한 여기서 SLG의 고정 팬에게 RPG의 재미를 느끼게 하며 물론 그 반대의 상황, RPG 팬에게는 전략SLG에 대한 재미를 느끼게도 해준다. 이러한 소화량이 많은 시스템에서 많은 팬을 얻게 된 S.RPG라는 장르는 퀘스트의 『전설의 오거 배틀』을 대표로 새로운 S.RPG를 보여 주었다. 『전설의 오거 배틀』은 각 시나리오마다 리얼 타임으로 흐르는 시간에 맞춰 많은 부대를 진군시키면서 전투를 하는 S.RPG였다. 그 당시 가장 눈에 띄었던 것은 이 「리얼 타임 배틀」의 시스템과 함께 도덕적인 면을 게이지로 보여주는 「카오스 프레임」. 그리고 그 독특한 세계관이었다.

그 인기는 발매 당시 불법으로 수입되어 많은 팬을 모으게 되자 이를 노린 업체에 의해서 정식으로 수입하게 된 강력한 소프트이다. 또한 플레이 시간도 보통의 RPG에 비해서 약 4배정도 필요하기 때문에 롱셀러급의 작품으로 취급된다. 또 한가지 말한다면 시나리오의 짜임새일 것이다. 『오거 배틀 사가』라고 불리는 이 시리즈는 총 8장의 대작으로 1탄인 『전설의 오거 배틀』은 5장, 후에 발매된 『택틱스 오거』는 7장의 내용에 속하며 게임의 데모를 보아도 그것을 확인할 수 있다. 즉 처음부터 속편을 예고한 게임인 만큼 유저의 기대도 큰 것이다. 또한 '진정한' 엔딩이라는 것이 있어 이 진정한 엔딩을 보게 되면 '제 6장' 첫 부분의 내용을 예측할 수 있게 되어 있어 팬들을 더욱 자극시켰다. 그리고 『전설의 오거 배틀』로 부터 3년의 기간을 두고 새롭게 등장한 『택틱스 오거』는 6장이 아닌 7장이었으니 팬들의 입장에서 보면 그 사이의 6장의 내용은 더욱 궁금해진다. 또 7장의 『택틱스 오거』를 플레이하다 보면 전작의 캐릭터도 서서히 등장하여(카노프스의 친구 길버트도 조건에 의해서 엔딩에 등장할 때가 있다. 또한 데네브가 상인으로 등장하며 이를 동료로 만들 수도 있다) 각 6장과 마지막 8장의 내용을 유저에게 상상하게 만들어 시리즈에 대한 이미지를 더욱 크게 자극시키는 조작도 보인다.

전설의 오거 배틀 과 택틱스 오거 의 차이

그럼 제 2탄의 『택틱스 오거』와 1탄을 비교해보자. 여기서 2탄의 『택틱스 오거』는 장르 자체는 전작과 같은 S.RPG에 속하지만 시스템 면에서는 완전히 상반되고 있다. 구체적으로 전작의 「리얼타임 배틀 시스템」과 「카오스 프레임」제를 없애고 민첩성의 수치가 높은 순서로 각 유니트를 조작하는 「웨이트 턴」제를 사용했고 맵은 높이라는 개념을 추가시킨 「헥스(HEX)제(이동력의 양 만큼 칸을 이동하는 방식)」로 되어 있어 더욱 전략적(택틱스 오거)이고 강한 세계관을 보여 준다. 시나리오에 대해서는 전작과 비슷한식으로 주인공의 속성에 따라서 변하는 대화 내용이나 추가 동료에 대한 작은 분기와 플레이어의 의지에 따라서 선택할 수 있는 큰 분기로 된 멀티 시나리오이다.

이렇게 여러가지 면에서 볼 때 이 『택틱스 오거』가 전작의 팬에게 실망을 주지 않고 그 인기를 유지할 수 있던 이유는 그 세계관(시나리오)의 연결과 인간적 드라마의 갈등과 감동, 그리고 전작과는 시스템이 다르면서도 비슷한 캐릭터 등의 매력과 더욱 구체적이고 성실한 시스템의 의한 것이라고 생각된다.

독자가 본 『오거 배틀 시리즈』

『전설의 오거 배틀』을 알게된 것은 어느 게임 잡지였다. 처음에는 전혀 모르는 제작사의 S.RPG로 전혀 신경을 쓰지 않았고 별로 관심도 없었다. 또 기억은 하고 있었지만 약 2~3년이 지나도 나오지 않는 것을 보아 더욱 별 볼일 없다고 생각했다. 그러다 게임이 발매되자 아는 형의 권유에 따라서 『전설의 오거 배틀』을 플레이하게 되었다. 집에서 차근차근 하면서 결국 나는 점점 그 장대한 세계에 빠져 들고 말았다. 아는 형 외에도 주위의 친구, 선배 모두가 오거 배틀에 빠져 만날 때마다 "넌 어떻게 진행하니?", "난 진짜 엔딩을 노리고 있어!" 등의 얘기를 하고 그에 대한 경쟁심이 생길 정도로 빠져 들었다. 나중에 옛 잡지를 보고 알았지만 그 당시와 중간 단계 그리고 완성판의 그래픽이나 시스템을 비교하면 초기작과 완성판의 차이가 엄청나다. 생각을 해보면 3년 이상이나 한 게임을 집중해서 만들어 훌륭한 게임을 탄생시킨 퀘스트야말로 게임 제작사의 모범이 아닌가 생각된다.

S.RPG라고 하면 오거 외에도 『슈퍼 로봇 대전 시리즈』나 『랑그리사 시리즈』, 『화이어 엠블렘 시리즈』가 있지만 어느 것을 플레이해도 S.RPG라는 장르 자체가 파고 들기 쉬운 장르라는 것을 항상 느낀다. 약간 불만이 있다면 『화이어 엠블렘』과 『택틱스 오거』에서 캐릭터가 죽으면 살릴 수가 없다는 점(가능은 하지만 그 마법 등이 없으면 불가능한데다가 사용 조건이 너무 까다롭다). S.RPG는 얼핏보면 RPG보다 만드는 것은 단순하게 보이지만 캐릭터의 성장에 대한 애착과 스토리의 깊이는 한번 해본 사람이라면 그 위력을 알 수 있을 것이다. 그 시간가는 줄 모르는 재미를… 어쨌든 우리나라의 제작사들도 우수한 S.RPG를 많이 만들어 주었으면 한다.

서종규 / 서울시 성북구 상월곡동 108-26

▶날카로운 비평을 기다립니다.

매니어 여러분들의 날카로운 비평을 기다리며 채택된 분에게는 오리지널 게임 음악CD를 드립니다. 다음달 게임과 비평 주제는 『킹 오브 파이터즈 시리즈』입니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩2층
우편번호 140-133
『게임과 비평 담당자』앞

차세대 게임으로 알아보는 게임 매니어 성격 타입은?

여러분의 성격을 게임으로써 알아볼수 있는 코너를 하나 마련했으며 장르별로 구분하여 일목요연하고 재미있게! 아니 그렇다고 꾸며낸 얘기는 아닙니다. 사실에 근거하여 제작되었다는 것을 미리 밝혀 두면서 본론으로 들어가봅시다.

지금까지 여러가지형식의 성격 테스트가 탄생했고 그것을 테스트 해보거나 그냥 지나칠 경우도 종종 있었을 것이다. 이번에 챔프에서는 여러분들 또한 관심이 있을 만한 차세대게임기와 여러 장르 그리고 마지막으로 답변형식으로 알아보는 성격 및 혈액형까지. 사실에 입각하여 제작해보았습니다. 우리가 일상을 살라가면서 자신의 성격이 어떤지는 잘 생각을 하지않고 오직 자신만이 있는 세상으로 알고도 있는 사람들도 있다는 것은 여러분도 쉽게 느낄 수 있었을 것입니다. 이 글이 여러분들에게 자신의 성격. 그리고 고칠 점은 없나 한번 찾아 보는 것도 흥미 있는 일이 될수도 있을 겁니다. 또한 자신의 성격을 알아봄으로서 거기서 재미를 찾을 수도 있는 일이 아니겠습니까?

A 혼자 있기를 고집하는 편! 어둠을 좋아하고 웃음 하나만으로 살아갈 수 있는 사람이다.

B 활발하며 사교성이 톡톡 튀는 X세대! 물불을 가리지 않는다

C 과거에 대한 집착력이 강하며 남들과의 사교에 불만이 많다.

D 새로운 것에 대한 집착력에 과민 반응이 있거나 게임에 능숙한 플레이어이다.

1차 테스트 자! 그렇다면 여러분들은 어떤 기종을 선호하십니까?

■새턴 ■플레이 스테이션 ■닌텐도 64 ■아무것도 원하지 않거나 기타분들

B D C A

3차 테스트 네모, 동그라미, 세모의 조화?!

당신의 나이는?	□ 10대	○ 20대	△ 기타
일주일 평균 게임 시간은?	5시간 이하	10시간 이상	기타
알피지를 좋아하나요?	예		아니요
게임 플레이 시간대는	아침	오후	하루종일
게임 중 시간관념은?	게임을 할 때에는 배고픔을 잊는다	시시때때로 시계를 본다	시간을 정해 놓고 한다
친구들은 몇명이나?	2~3명	4~8명	8면 이상
자신을 어떻게 생각?	황제	사또	평민
게임 할때 일본어가!	아는게 나올까!	넘어간다	한자만본다
게임 경력은?	1~3년	4~6년	7년 이상
자신이평가하는 게임실력!	NO. 1	잘하지 못한다	평가 자체가 싫다
부모님께서 당신이 게임기를 갖고 있는지 아시나요?	아뇨	예〈알고만 있다〉	부모님께서 사 주셨다. 사 주셨다
게임을 하면서 무슨 생각을 하나요?	아무생각 없다	하루일을 돼새며 게임을 한	라디오를 듣는다
챔프에서 당신에게 게임기를 주기로 했다. 원하는 것은?	플스	닌텐도 64	새턴
게임을 한번 하면 끝을 보나요?	예		아니요
시뮬은 어때요?	좋아한다	째다가 한다	짜증난다
싫어하는 장르는?	어드벤쳐	액션 〈대전〉	슈팅
버파를 좋아하나요?	광!	그런대로…	안한다 사실 못함
철권은 어때요?	하기 싫다	진짜 재밋다	그런대로
아케이드는 좋아하나요? 대표적으로	버파 철권	킹오파	기타것들
게임 용어에 관심이 있나요?	있다		없다
게임기 주변기기를 선호합니까?	예	아니요	있으나 없으나 그게그거

2차 테스트 장르 별로 바라본 당신의 성격

장르	성격
액션	▶RPG 성격 일단 저지르고 보자는 타입. 하고싶은 대로 일단 하고나서 뒷일은 생각 안하는 과격한 타입. 이 타입의 소유자는 설득력 있는 자를 옆에 두어야 한다.
어드벤처	▶시뮬레이션 성격 차분한 성격을 지녔다고 생각하는 왕자,공주병에 걸린 자아도취자. 남에게 베풀 수 있는 인심이 있기는 하나 보답을 기다리며 언젠가는 자신이 믿음을 가진만큼 되리라는 생각을 하는 타입.
RPG	▶슈팅 성격 속도가 빠른 아우토반을 생각하나고 물을 수 있는 타입. 뭐든지 편안하게 대할 수 있고 남을 위해 충고 한마디 서슴지 않고 해줄 수 있는 가장 전형적인 타입이다. 자신을 위해서는 물불을 안가리지만 자신을 컨트롤할 수 있는 능력을 가진 타입.
시뮬레이션	▶액션 성격 마음과는 다르게 격투액션을 좋아하시는군요. 사실 현실과의 차이를 두기 위하여 자신을 감추려는 의도심이 아주 엿보이는 타입
슈팅	▶스포츠 성격 물론 자신에 대한 불안감이 있는 반면 어떤 때는 자신이 살아 있는지를 자꾸 듣고만 싶어하는 타입으로서 생각하는 시간에 생활을 많이 할애하는 편
스포츠	▶어드벤처 성격 자신이 황제가 되어있는 기분으로 살아가는 자신만만한 X세대. 한번 생각한 것은 끝까지 밀고 나갈 수 있는 금방 포기하지 않는 타입. 사교관계가 월등히 뛰어나며 언제든지 편안하게 만날 수 있는 형같은 존재이다. 그러나 좀 바쁜 타입. 비지니스맨의 활동량만큼 바쁘다.

장르 별로 바라본 당신의 성격 <2차 테스트>

어떤 종류의 게임을 좋아하나요? 액션, 슈팅, 대전, 어드벤처, 롤플레잉, 퍼즐, 인터랙티브, 테이블 게임, 네오 알피지, 액션 어드벤처, 시뮬 RPG, 액션 슈팅, 액션 알피지, 이 많은 게임 장르 중 당신이 선호하는 것은 무엇인가요? 자 이곳에서 당신의 성격을 알아보세요!

질문형식으로 체크해 보는 <3차 테스트>

여기서 당신의 성격 그리고 미래의 직업까지(상상하고 있는)알아 볼 수 있도록 되어 있는 최첨단 시스템입니다. 당신이 체크한 네모, 동그라미, 세모 이 세가지가 당신의 운명을 좌우한다는……(이건 너무 심했군요!) 흠흠!

그럼 여기서 통계를 내겠습니다!

■4~5 ●9~11 ▲7~9

A 자기자신이 스스로 본인을 낮게 평가한다. 혈액형은 O형일 것이며 타인으로 인해 수치심이 생길 때에는 자신을 언제 할 수 있는 눈가리고 아웅하는 타입입니다. 그대가 화창한 어느날 거리를 거닐 때 주위의 여자들에게 시선이 집중하는 좀 바람끼 있는 형으로 판결났음을 알려드립니다. 〈오락실 주인〉

■8~9 ●4~6 ▲8~10

B 골고루 나뉘진 형입니다. 자신이 편하면 타인을 도울 수 있고 또한 자신이 불안정하다면 타인에게서는 멀어질 수 있는 형입니다. 의외로 혼자 있기를 좋아하며 혈액형은 A형일 것이며 여러가지 다양한 일을 하고 싶어하는 전천후 지망생입니다. 〈샐러리맨!〉

■6~8 ●4~6 ▲9~11

C B형? 어느정도의 인내심이 있는 형으로서 물이 흙탕물이 되듯 언제 변할지 모르는 형입니다. 당신은 언젠가 큰일을 벌일 사람이 될 것입니다. 그러기 위해선 지금 현재 하고 있는 일에 많은 신경을 써야합니다. 누군가 당신을 지켜보고 있습니다. 〈제작자!(게임?)〉

■2~4 ●6~8 ▲10~12

D 언제나 밝은 웃음으로 살아가고픈 천진난만형 입니다. 그대가 이루고자 하는 일이 있는데 만약 그것에 실패하면 또다른 확실한 기회가 올것입니다. 언제나 그랬듯이 세상은 돌고 도는 채바퀴가 아닐까요? 세상이 돌듯 당신의 혈액형도 AB이 아닐런지? 〈호랑이 선생님!〉

■6~8 ●7~9 ▲6~8

E 수줍음을 많이 타는 형이라고 말할 수 있습니다. 그래서 분노하면 순간적으로 이성을 잃거나 침묵을 지키는 타입입니다. 전형적인 O형일 것 같습니다. 지금까지 평이한 인생을 살아오셨군요. 그렇다면 아직 안늦었습니다. 생활에 변화를 주십시요. 어떤 일이든 마음에 드는 것으로서 승부하십시요. 〈프리랜서!〉

자! 여러분 이곳에서 당신의 성격을 찾으셨나요? 게임 그리고 장르별 또다시 3차 테스트 까지 어떠셨는지 모르겠네요! 그리고 아무쪼록 재미가 있었길 바랍니다. 날도 더워가는데 놀지만 말고 보람찬 방학이 되도록 챔프에서는 바라고 있습니다. 그럼 여러분 언제까지나 많은 성원 바래요! 그럼 안뇽~~!.champg.

인포샵 게임챔프 창설 기념!!

01410 인포샵 게임챔프 창설 기념

닌텐도 64 타기

특별 앙케이트 !!

안녕하세요. 최미빡입니다. 참 오랜만에 독자분들에게 인사를 드리게 된 것 같군요. 항상 여러분들에게 좋은 정보를 드리기 위해서 고민 고민을 하다보니 점점 제 이마 면적이 넓어지는 것 같네요.
이번에 저희 게임챔프에서는 보다 많은 분들에게 게임정보를 전해드리기 위해 천리안 게임챔프에 이어, 인포샵(01410) 게임챔프를 시작하게 되었습니다.
이렇게 좋은 날 제가 가만히 있을 수 있나요!! 그래서 푸짐한 상품을 준비했거든요!!
상품도 타가시고 최신의 게임정보도 즐기세요!!

게임에 관한 모든 것이 있는 곳!

응모요령:
① ATDT 01410으로 하이텔 접속
② 1번 하이텔 INFOSHOP 접속
③ NICE라고 입력 (대, 소문자 상관없음)
④ 자신만의 ID, 비밀 번호 입력(무료)
⑤ ID와 비밀번호가 없는 경우'nice'라고 입력
⑥'NICE' 정보내의 34번 게임챔프란 접속.
⑦ 2번 「닌텐도 64타기」 특별 앙케이트란으로 들어간다.

앙케이트에 참가하신 분 중 추첨을 통해 다음과 같은 선물을 드립니다.

1등 (1명) 닌텐도 64 1대
2등 (1명) PC-CHAMP 1년 정기 구독권 1장
3등 (4명) 최신 게임 소프트 (ST, PS, N64, IBM-PC) 중1개
4등 (10명) 도서 상품권 1장
5등 (30명) 인포샵 게임챔프 1개월 무료 ID 1개
기간: 96년 8월 1일부터 8월 20일까지 (20일간)
발표: 96년 8월 25일

2. 작은 이벤트 하나!! 미니 컴보이를 잡아라!!

인포샵 게임챔프 내에 있는 61번 「게임퀴즈 코너」에 참가해 보세요. 행사기간 중 뛰어난 점수를 얻으신 분들에게 다음과 같은 상품을 드립니다.

최우수상 (1명) 현대 미니 컴보이 1개
우수상 (5명) IBM-PC 게임 디스켓 1개
장려상 (10명) 인포샵 게임챔프 1개월 무료 ID
기간: 96년 8월 1일부터 8월 30일까지 (30일간)
발표: 96년 9월 1일

3. 작은 이벤트 둘!! 게임챔프 1년 정기 구독권과 함께 하는 여름!!

인포샵 게임챔프 내에 있는 62번 「네모 네모 로직 코너」에 들어가신 후 상품 타기 퀴즈에 있는 문제를 푸신 다음 정답을 보내주세요. 정답을 맞추신분 중 추첨을 통해 다음과 같은 상품을 드립니다.

최우수상 (1명) 게임챔프 1년 구독권 1장
우수상 (5명) IBM-PC 게임 디스켓 1개
장려상 (10명) 인포샵 게임챔프 1개월 무료 ID
기간: 96년 8월 1일부터 8월 30일까지 (30일간)
발표: 96년 9월 1일

게임에 대한 모든 것이 있는 곳.... 인포샵 게임챔프

IBM PC용 투신전 발매 기념 및 여름 방학맞이

새턴타기 투신전 타임 어택 최강자 선발전

이 코너는 투신전을 사랑하는 유저들을 위해서 특별히 마련했습니다. 투신전은 이미 아케이드와 플레이스테이션으로 그 인기를 증명한 소프트로 현재 IBM PC용으로도 컨버전되어 성황리에 발매되고 있습니다.

제 1차 타임 어택 최강자 후보 모집

IBM PC 투신전은 마지막까지 클리어하면 최종 보스가 나오고 점수가 기록됩니다. 여러분이 응모할 부분은 바로 이 부분입니다. 마지막까지 클리어하면 기록되는 점수와 클리어 타임을 캡처하여 보내주십시오.

★ 조　　건 : 「EASY」 모드 선택
캐릭터 선택은 자유

★ 응모 방법 : 본인의 점수와 클리어 타임을 캡처하여 디스켓으로 보내주시면 공정 심사하여 선물을 드립니다.

★ 캡처 방법 : 게임을 하기전에 DOS상에서 ST를 띄운다. 그리고 자신이 캡처하고 싶은 부분을 Ctrl+Alt+T를 동시에 누르면 캡처 가능.

★ 주　　의 : 보내실 때 응모권을 반드시 부착해야 합니다.

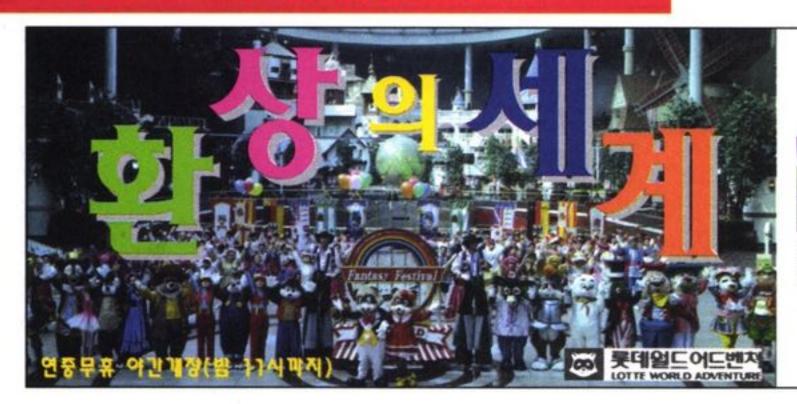
- 응모권은 「투신전」팩 케이스 안에 들어 있습니다.
- 응모권에는 '①차 ②차'가 표기되어 있으며 타임 어택 최강자전에 응모하고자 하는 분은 ①차에 동그라미를 쳐서 보내주시고 ②차에 응모하시고자하는 분은 ②차에 동그라미를 쳐서 보내주십시오.
- 응모권이 없으면 무효 처리됩니다.
- 응모권은 1회밖에 사용할 수 없습니다.

★ 응모 기간
제 1 차 : 「투신전」 발매일부터 1996년 9월 15일까지

★ 보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간 게임챔프
「투신전 타임 어택 최강자」 담당자 앞

★ 발　　표 : 게임챔프 96년 11월호(10월 1일 발행)

★ 상품 내역
1등 (1명) - 삼성새턴 1대 + 나이츠(S/W) + 아날로그 패드
2등(2명) - 삼성새턴 1대
3등(30명) - IBM PC 게임 소프트웨어
4등(20명) - 챔프점수 1,000점
5등(30명) - 챔프점수 500점

★ 제 2차 최강자전은 게임챔프 11월호에 공고되며 상품은 동일합니다. 제 1차 응모에 기회를 놓치신 분은 제 2차 응모 기간을 활용하여 주십시오.

챔프 특보

왕창 타서 뒤집고 말거야!

-차세대기를 양보할 수 없다-

챔프점수 왕창 타기 대잔치

챔프는 지난호에 약속한 대로 그동안 챔프점수를 많이 따지 못한 독자들이나 자신이 받고 싶은 상품을 타기 위해 열심히 노력하는 독자들을 위해 한꺼번에 챔프점수를 왕창 모을 수 있는 지상 이벤트를 준비했습니다.

지난 8개월동안 운이 없어 챔프점수를 많이 받지 못한 독자나 독자 참여 코너에 응모를 게을리했던 독자들은 이번 이벤트를 통해 막판 뒤집기를 시도해 봅시다.

챔프점수 해당 기간 : 95년 12월호 ~ 96년 11월호까지 1년간
막판 뒤집기 해당 기간 : 96년 9월호 ~ 96년 11월호까지 3개월간

챔프 집중 공략명을 찾아라!

게임챔프 창간 3주년호(95년 12월호)부터 지난호(96년 8월호)까지의 비디오 게임 집중공략에 나온 게임명을 모두 적어 보내 주십시오.

별책부록『게임 파워』의 애독자 엽서에 '챔프점수 왕창타기' 집중 공략명 기입란에 모두 적어 보내주십시오. 가장 잘 조사해 모두 적어 보내주신 독자 중 30명을 추첨해 챔프점수를 왕창 드립니다.

등수	점수
1등 (1명)	5,000점
2등 (3명)	4,000점
3등 (6명)	3,000점
4등 (10명)	2,000점
5등 (10명)	1,000점

막판 뒤집기로 차세대 유저가 되자!

현재 최고 점수는 5,900점입니다. 그러나 지금까지 점수가 얼마 없던 독자라도 이번 이벤트를 통해서 뒤집기가 가능합니다. 그동안 바라고 바라던『플레이 스테이션』,『삼성새턴』,『닌텐도64』등 차세대기와 다양한 게임기기들을 손에 넣을 수 있는 절호의 찬스입니다. 이번 기회를 꽉 잡아 봅시다.

챔프점수 왕창 타기 이벤트는 10, 11월호까지 계속됩니다

지난호에서도 밝힌 바와 같이 챔프 점수는 상대 평가입니다. 플레이 스테이션을 탈 수 있는 점수는 24,000점이지만 해당자가 없을 때는 가장 높은 점수를 획득한 독자가 플레이 스테이션의 주인공이 되는 것입니다.

왕창 점수 타기는 다음호에도 계속 이어집니다. 이번에 기회를 놓친 독자는 다음 10월호와 11월호에 새로운 챔프점수 왕창 타기 이벤트를 기대합시다.

8월 1일 이후 최신작 게임

CHAMP 소프트 따라잡기

플레이 스테이션

스퀘어의 특보 무더기 대방출로 인해 게임 업계가 또다시 술렁거리기 시작했다. 이젠 칼을 들고 다니며 싸우는 무협 액션에 마크로스를 능가하는 3D슈팅 게임까지. 구색을 맞추자는 건지 확실히 뭔가 보여줄 생각인지 어쨌든 PS에 스퀘어가 있는 한 대작 타이틀 기아 현상은 먼 나라 얘기가 될 것 같다.

새턴

이 더운 여름을 한방에 날려버릴 수 있는 속보!! 바로 화이팅 바이퍼즈가 8월 30일 발매 결정이 되었다는 것이다. 또하나! 7월의 이벤트는 역시 나이츠의 발매! 그리고 나이츠가 마리오를 눌렀다는 기쁜 소식이 들어왔다. 8, 9월에는 많은 대작 소프트가 발매된다. 그날을 기대해보며 이번달을 아쉽게도 마감해본다.

닌텐도64

으~아 한달이 왜이리 썰렁하노~! 닌텐도 64의 발매이 후 다음 작품들은 9월에나 만날 수 있단 말이 사실이었구나. 그래도 이제는 슈퍼컴보이의 서드파티 팀들을 거의 끌어들여 소프트 개발에 박차를 가한다니 정말 기대가 아니될 수 없다. 마리오의 힘으로 잘 버틸 수 있을것 같지만 언제까지 기다려야만 하는걸까?

아케이드

7월 26일 일본 대전구에서 세가가 주최하는 「버철 화이터3」 시연회가 있었다. 그 자리에는 「버철 화이터3」를 수입하기 위해 한국의 아케이드 유통 업체 사람들로 붐볐다고 하던데… 발매일은 9월말로 결정된 「VF3」의 거래는 점점더 희미해져 가기만 한다. 도대체 「버철 화이터3」는 과연 누구의 손으로 들어갈 것인지?

유저와 메이커가 하나되는 게임 풍경

일본의 게임메카 아끼하바라(秋葉原)에서는 발매전 게임 소프트 체험으로 시끌벅적하다. 업체에서는 자사 소프트 홍보 차원도 있지만 게임을 사랑하는 유저에게 베푼다는 차원도 있다.

이런 사소한 마음의 배려 하나로 인해 유저는 메이커를 믿고, 그 메이커의 캐릭터를 사랑하게 됨으로써 일본의 게임 산업은 완벽한 연결고리가 이루어지는 것이다.

한 · 일 게임 풍경 스케치

한장의 게임 포스터만 달랑 걸린 용산

6월 7일 음비법 시행으로 인한 후유증은 모른체하고 지나칠 수 없을 정도로 큰 상처를 주었다. 국내의 게임 사정과 어느정도의 시장형성을 감안했다면 지금처럼 단단한 철문이 내려진 매장들이 눈에 띄지 않았을 텐데... 순수 개발력이 키워지기는 커녕 외국 게임 수입 경쟁으로 이전투구만 높아만 가고 실제로 이익은 외국 게임업체만 챙긴 결과가 되었다.

N64와 새턴의 3D액션 격돌!

슈퍼마리오 64 VS 나이츠 최후의 승자는!

드디어 발매된 N64와 그 대표 소프트인 「슈퍼마리오64」 그리고 거기에 대항할 새턴의 의욕작 소닉팀의 「나이츠」! 이 게임계의 새로운 막을 열어 주는 2대 타이틀 중 과연 어느쪽이 더 게임의 주역으로서 우수한 지를 판단해 보자! 과연 백전노장인 N64의 마리오가 최고인지 아니면 신세대인 소닉의 후계자 나이츠가 우수한지...

360도 무한회전! 속도도 자유자재! 콘트롤러 승패가 게임의 주도권 바꾼다

슈퍼 마리오64 VS 나이츠

ON과 OFF밖에 없었던 디지탈의 세계와 그 중간을 표현하는 것이 아날로그이다 정밀한 방향 이동과 무한 궤도도 가능하다. 미묘한 손가락의 움직임이 그대로 화면으로 전해지고 확실히 넓어진 게임의 세계를 한번 비교해 보도록 하자!

아케이드용 『동키콩』의 캐릭터로 등장하여 이후 닌텐도의 얼굴로 활약해 온 세계적인 캐릭터. 디자인은 닌텐도의 미야모토 시게루 씨가 담당했으며 3D로 표현되어 그동안의 귀여운 모습에 현실감이 더해졌다.

마리오에는 플레이어를 끌어들이는 아이디어가 가득 차 있다

이제부터 새턴의 대표적 캐릭터로 부상하 지도 모르는 캐릭터. 디자인은 소닉을 만들어낸 세가의 오지마 씨가 담당했다. 공중을 나는 모습이나 가늘고 긴 손발이 소닉 이후에 세가 캐릭터를 주도할 만하다.

나이츠는 하늘을 날고 싶다는 어린 시절의 꿈을 이루어 준다

양 게임의 성격 파악

양쪽 타이틀의 공통점이라고 하면 3D액션 게임이라는 점. 그렇지만 내용이 같다고는 볼 수 없다. 그래서 2개의 게임이 어떤 성격을 가지고 있는지 우선 그것부터 알아보자.

슈퍼 마리오64

3D만의 다양한 액션 패턴

아케이드에서 등장하여 8비트 패미콤시대부터 현재에 이르기까지 때로는 애니메이션, 영화로도 등장해서 게임을 몰라도 마리오라는 캐릭터를 모르는 사람은 없을 정도로 유명한 슈퍼 마리오시리즈의 최신작.

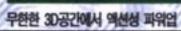
N64의 기능을 활용해 지금까지의 마리오와는 전혀 다른 새로운 감각의 3D액션 게임으로 변했다.

우선 펀치, 킥에 의한 공격의 추가, 그리고 다양한 점프 테크닉 등등 격투게임 수준의 액션 패턴이 있다. 바로 이들 아날로그 패드를 이용한 독특한 액션이 최대의 특징이다. 게임의 진행 방식은 기본적으로 다방향성 3D RPG와 비슷한 시점으로 되어 있다. 즉 액션 RPG에서 RPG성을 삭제하여 액션을 대폭 강화시킨 것이 이 게임의 정체라고 보는 것이 빠르다. 그 문제의 액션성의 수준은 시리즈 대대로 높은 난이도를 이어받아 더욱 더 어려워졌다. 그러나 그 어렵다는 표현은 기존의 슈퍼 마리오의 어려움과 성격이 다르다. 왜냐하면 액션 패턴이 별로 없던 2D의 마리오에서는 대부분은 점프 테크닉으로 통했지만 이 3D 마리오에서는 액션 패턴이 늘어나 그런 점프 테크닉 보다는 3D쪽인 거리의 문제라든가 대부분 카메라의 시점에 의한 문제가 가장 크다고 생각된다.

그러나 그러한 문제도 이 64에서는 반감시킬 수가 있다. 바로 카메라 앵글의 변경이 가능하기 때문이다. 그렇지만 그것을 활용할 수 있는 유저가 있는가하면 그렇지도 않은 유저도 있다. 기능이 많은 한편 그것이 너무 많은 나머지 완전히 기능을 활용할 수 있는 플레이어는 극소수에 불과하다.

그렇다면 이 마리오64는 어느정도 수준의 게임인가하면 바로 게임의 초보자에겐 거의 불가능하다고 생각되는 중상급의 게임이라고 생각된다. 초보자가 하기엔 너무 마리오의 액션 패턴이 많다는 것이다. 즉 이 마리오를 클리어하기 위해서는 모든 액션 패턴을 활용해야하기 때문에 그것을 활용하지 못하는 초보자에게는 클리어가 불가능하다. 물론 연습을 한다면 언제인가는 클리어가 가능하다고 누구나 말하지만 나이 많은 아저씨나 게임을 처음해 보는 사람에겐 그렇게 마리오만 하고 있을 여유도 시간도 관심도 가질 수 없다.

격투게임 수준의 다양한 액션

무한한 3D공간에서 액션성 파워업

스케이트 보드, 슬라이더, 공중 비행에 수영까지

나이츠

하늘을 무대로 한 3D 스크롤 액션

슈퍼 알라딘보이에서 시작되어 마리오에 대항하는 인기 게임 『소닉 더 헤지혹』. 그 소닉을 탄생시킨 세가의 소닉팀이 제작한 것이 바로 이 『나이츠』이다. 소닉의 특징은 그 빠른 스피드와 스크롤의 통쾌함이 가장 대표적이다. 스토리성은 마리오와 같은 수준인 단순한 스토리였다. 난이도 또한 마리오와 비슷한 수준으로 후반으로 갈수록 어려워진다. 그 흐름을 이어 받은 나이츠의 성격은 소닉이 달리는 스피드로 승부한다면 나이츠는 하늘을 나는 스피드로 승부한다고 말할 수 있다. 단 문제가 있다면 나이츠란 캐릭터 자체가 그리 유명하지 않다는 점이다. 마리오나 소닉에 비해서 나이츠에게는 캐릭터적인 애착은 아직 없다. 다만 유저들은 소닉의 후계자로서 게임성을 기대했을 뿐 아직은 캐릭터성이 거의 없다. 그렇기 때문에 기존에 게임을 자세히 모르는 사람에게는 그냥 지나가는 게임으로밖에 보이지 않을 수도 있다는 것이다. 역시 그것은 소닉이 아니기 때문이다. 소닉은 이미 캐릭터 상품화가 완성되어 있어 마리오와 함께 게임 이외의 무대에서도 활약 중이다. 그러나 나이츠는 아직 그렇지 않다는 점이다. 우선은 여기서 마리오에게 뒤진다고 판단된다.

그렇다면 게임에 대한 성격을 분석해 보자. 우선 게임의 주 목적은 한 스테이지에 존재하는 4개의 코스를 모두 클리어하여 마지막으로 보스를 쓰러뜨리는 것이 전체적인 목적이다. 그리고 각 코스를 클리어하기 위해서는 파란색의 물체(블루 칩)를 20개 모아 나이트 캡처를 파괴 후 시작 지점으로 돌아가면 된다. 그렇지만 여기서 주의해야 할 것이 있다. 그것은 3D이지만 기본은 2D의 액션과 같다는 점이다. 즉 마리오64와는 달리 행동할 수 있는 범위가 정해져 있다는 것이다. 간단히 말하면 횡스크롤 게임이다. 다만 위 아래로 화면이 넓어 한눈에 전체를 파악할 수 없다는 점이 있다. 기본적으로 나이츠의 생명은 시간제이며 적에게 공격을 받으면 시간이 감소되고 코스를 클리어할 때마다 시간이 회복된다. 그렇지만 시간이 모든 요소이기 때문에 절대 충분한 시간이 주어지지는 않는다. 즉 20개의 포인트를 지나고 결정적인 포인트를 통과해야만 화이널 랩이 되어 클리어할 수 있는 레이싱 게임과도 같다. 하지만 어찌되었던 결국 소닉과 같은 장르의 단순한 게임이라는 것이다.

그러나 여기서 결정적이고 치명적인 차이가 있다. 그것은 하늘과 땅의 차이다. 소닉은 땅을 기본으로 이동하기 때문에 자신의 위치를 확인하는 것이 용이하다. 그렇지만 나이츠의 이동은 하늘이다. 그렇기 때문에 한번 헤갈리기 시작하면 위치의 파악에 약간의 '시간'이 필요하다. 거기에 액션은 2D이지만 3D적인 스크롤로 인해 공간적으로는 넓어서 코스의 파악이 어렵다는 점도 있다. 가장 큰 단점은 바로 이 자신의 행동 범위의 파악이 난해하다는 점이다.

소닉의 후계자인가?

아주 단순한 게임?

하늘을 마음껏 날아다닌다

게임의 대중성

가장 중요한 것은 역시 유저를 확대하기 위한 대중성이다. 대중성이 필요한 게임은 플레이가 난해하지 않고 너무 쉽지도 않지만 어렵지도 않으며 가장 중요한 것은 플레이어가 게임에 대한 흥미를 가져야만 한다는 점이다. 과연 2타이틀 중 어느쪽이 더욱 대중성이 있는지?

1. 캐릭터성
2. 흥미도
3. 게임 플레이의 난이도
4. 플레이 시간에 따른 감정

슈퍼 마리오64

슈퍼 마리오64의 대중성 장단점

이미 캐릭터 게임의 수준까지 온 마리오

우선 마리오의 대중성은 뭐니뭐니해도 남녀노소에게 귀여움(?)을 받는 캐릭터성이다. 그 역사는 너무나도 길다. 이미 13년 이상의 경력이니... 또한 정의의 사도 이외에도 악역, 스포츠의 심판, 엑스트라 등으로 활약한 적도 많다. 그렇기 때문에 누구나 N64를 사게 된다면 『슈퍼 마리오64』는 반드시 플레이하게 될 소프트인 것이다.

두번째로 그것을 보는데에서 오는 흥미도는 약간 이색적이다. 그 느낌은 플레이하고 싶다라기 보다는 신기하다에 가까울 것이다.

즉 보고 있기만 해도 즐겁다는 사람이 많다. 다만 같은 장소를 반복 이동하지만 않으면.. 또한 아슬아슬한 액션 진과 멋진 파인 플레이(?)는 영화를 보는 것처럼 느껴질 수도 있다. 그것은 마리오의 액션 자체가 인간이 가능한 범위이기 때문이다. 그렇기 때문에 버섯에 의한 거대화도 화이어 볼도 없어진 것인지도 모른다. 더군다나 현실에 가까운 만큼 3D의 화면은 더욱 그 액션을 증폭시켜주기 때문에 게임을 모르는 사람이라도 재밌게 볼 수 있다. 다만 그것이 플레이하고 싶다는 감정까지 오기에는 초보자에게는 약간의 무리가 따른다.

그것은 멋있는 액션을 보여줄수록 더욱 깊어진다고 할 수 있다. 즉 보여주는 게임으로는 고득점이지만 플레이하게 만들기에는 각 게이머의 능력에 비례한다.

세번째로 게임 플레이에 대한 난이도이다. 마리오에서는 플레이어를 성장시키는 액션 게임이라는 성격이 있다. 즉 상급 게이머도 처음부터 모든 액션을 활용하지는 않는다. 왜냐하면 뭔가 액션이 필요한 장면에 부딪혔을 때에 자신이 알고 있는 액션만으로도 통과할 수 있다면 우선은 그 액션만으로 클리어하기 때문이다. 즉 자신이 가지고 있는 액션만으로는 해결할 수 없는 경우에는 새로운 액션의 중요성을 알게 되는 것이다. 그리고 결국 모든 액션을 익힌 플레이어가 처음부터 다시했을 경우에는 전의 플레이와는 비교도 할 수 없는 빠른 동작과 최단의 플레이로 클리어할 수가 있는 것이다.

예를들어 좁은 통로에서 기어가던 사람도 다시할 때는 뛰어 다닐 정도로 성장하는 그런 게임이다. 하지만 자신을 성장시키기 위해서는 역시 기본이 필요하다. 초보자가 도전할 경우엔 그 난이도에 무릎을 꿇어버리는 수도 있을 정도로 이번 마리오는 흥미만으로 해결할 수 없는 난이도를 가지고 있는 것이다.

나이츠

나이츠의 대중성 장단점

과연 나이츠는 성공할 수 있을까?

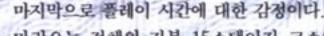
첫째의 캐릭터성은 우선 당연히 마리오의 승리다. 하지만 나이츠에게는 그것을 뒷받침해 주는 것이 있다. 하나는 게임기를 보유하고 있는 유저의 수. 그리고 또 하나는 소닉의 후계자라는 것이다. 여기서 말하는 소닉의 후계자라는 것은 캐릭터적이라는 면보다는 제작팀적인 면에서를 말한다. 왜냐하면 아직 소닉은 건재하기 때문이다. 혹시 세가는 마리오정도라면 소닉이 아니라도 대항할 수 있다는 여유일지도 모른다. 아무튼 이미 새턴이 나온 지도 꽤 세월이 흘렀다. 이미 200만대는 돌파한 지도 오래되었다. 그런데다가 소닉의 제작팀이 만들었다는 플러스 요인이 있다. 아마도 판매량을 따진다면 나이츠가 2배 이상은 될 것이다.

두번째는 게임에 대한 감정이다. 보여주기 위한 게임으로 보기에는 어려울 것이다. 우선은 하늘을 날아다닌다는 가상적인 이미지 그리고 스피드에 의한 어지러움이 있다. 소닉이라면 그 스피드는 통쾌하지만 폴리곤을 이용한 3D인 경우엔 통쾌하기보다는 어지러운 것이 우선이 된다. 그리고 첫 인상은 단순히 보면 무슨 게임인지 알 수가 없다. 그리고 안다해도 목적을 모르는 사람은 그것만으로도 어떤 게임인지 파악하기 힘들다. 즉 보여주는 의미에선 그렇게 잘된 게임은 아닌 듯하다. 하지만 하늘을 자유롭게 날아다닌다는 점에 흥미를 가지는 사람은 있을 것이다. 다만 액션에 대한 연출성이 마리오에 비하면 떨어지기 때문에 오래 볼수록 흥미를 잃어갈 것이라 생각된다.

세번째는 난이도이다. 우선 마리오에 비하면 그 누구라도 플레이할 수 있다는 단순한 조작성을 가지고 있다. 거기에 게임의 목적만 알면 전반은 클리어가 가능하다. 그러나 스테이지의 수가 적다. 두 캐릭터를 합해도 8스테이지밖에 되지 않아 오래가지는 않을 것이다. 또한 스테이지가 없는 만큼 난이도의 급증은 심하다.

네번째로 시간에 대한 감정이다. 이 시간의 감정은 난이도면에도 속하고 있고 무엇보다도 생명이 시간이라는 것이 가장 큰 문제이다. 즉 플레이어는 시간에 쫓기는 몸이 된다. 그리고 코스를 클리어했을 때는 플레이 평가가 나오지만 평범한 플레이로는 절대 B 이상이 나오지 않는다. 또 마지막인 4스테이지에 가기 위해서는 각 스테이지의 평가가 모두 C이상이어야 한다는 점. 즉 이 게임은 플레이어를 시간에 쫓기게 하고 그것을 평가하는 악질적인 면이 있다. 그리고 아주 문제가 되는 것은 보스전이다. 나이츠에는 콘티뉴라는 개념이 없어 보스에게 당하면 4코스를 다시 클리어해야 한다. 또한 역시 시간이 생명이기 때문에 더욱 문제가 심각하다. 이것은 플레이를 해보면 알지만 쫓기는 시간 속에서 도망다니면서 공격하는 보스. 보스에겐 시간이라는 생명은 없다. 즉 일정량은 공격하지 않으면 안되고

슈퍼 마리오64

마지막으로 플레이 시간에 대한 감정이다.

마리오는 전체의 기본 15스테이지 코스와 그 외의 간단한 코스와 3개의 쿠파 코스가 있다. 목적은 파워 스타라는 것을 일정량 모으는 것이다. 기본적으로 한 코스에는 6개의 스타가 있어 모두 얻기 위해서는 최소한 6번은 같은 코스를 플레이해야 한다. 그렇기 때문에 한 장소에서 해결하지 못하고 같은 곳을 반복해서 이동한다는 점에 약간 문제가 있다. 마리오에서는 같은 장소를 아주 작은 실수로 계속 반복한다면 처음에는 스릴을 느꼈던 코스라도 테크닉의 성장으로 어느정도 스릴이 여유로 변한다.

하지만 여유라고 해도 액션이기 때문에 방심은 금물이고 역시 여유에서 나온 작은 실수로 인해 계속 반복하게 된다면 그것은 여유에서 지루함으로 변하게 된다. 그러면 다음은 짜증이다. 구경을 하던 사람은 자리를 떠나기 시작하고 그 플레이가 의무적인 것이 아니라면 그날의 플레이는 중단될 수도 있다. 하지만 여기에도 빠져나갈 길은 있다. 클리어하지 못하는 코스보다는 우선 다른 코스를 클리어할 수 있다는 방식이 마리오에서는 가능하다.

나이츠

나이츠가 데미지를 받으면 시간이 감소된다. 만약 다른 게임같으면 체력이 1을 남기고도 대역전이라는 쾌감을 느낄 수 있는 스릴과 기회가 있다. 하지만 나이츠는 절대로 맞아서는 않된다. 충분하지 않은 제한 시간 속에서 불리한 싸움을 해야만 한다. 물론 시간이 끝났을 때와 동시에 보스를 쓰러뜨렸을 때는 약간의 쾌감과 안심을 느낄 수도 있다. 하지만 평가라는 것이 남아 있다. 전체적 평가는 4코스의 평균과 보스전의 남은 시간에서 나온다. 그렇기 때문에 D 이하가 나올 경우엔 결국 다시 해야한다는 것이다. 즉 코스 평가가 C라도 보스에서 고전하면 D 이하가 되어 결국 헛수고가 되고 만다는 것이다. 대신에 시간을 제외한 감정이 존재한다. 나이츠는 게임 플레이 자체가 간편하고 빠르게 진행되기 때문에 분하게 패배해도 재도전이라는 감정이 금방 살아난다. 그때는 이미 알고 있는 코스의 패턴으로 여유가 생기게 된다. 간단한 조작의 나이츠는 마리오와 같은 여유가 실수를 부르는 게임이 아니기 때문에 시간 외의 것은 여유롭게 진행할 수가 있어 플레이에 안정감이 있다. 그리고 결국 후반부는 모두 보스전이 집중되어 버린다. 조작과 목적이 간편한 만큼 나이츠는 보스전에서의 패배 외에는 시간적인 감정은 그렇게 많지 않다. 그러나 평가의 기준이 너무 인색하다는 것은 확실하다.

욕구로 본 게임 스타일

게임이란 플레이어의 어떤 욕구를 만족시키거나 게임 자체의 시스템에서 흥미를 느껴 도전하게 만들어주는 의무가 있다. 그 욕구가 게임의 클리어였다라든지 아니면 아이템의 수집이라든지 하는 것은 각 플레이어에 따라서 아주 다양하다. 그럼 이 2 타이틀은 대체적으로 어떤 욕구를 만족시켜 주고 있는지 알아보자.

슈퍼 마리오64는 모으는 욕구를 기본으로

이 스코어가 욕구를…

슈퍼 마리오64의 경우엔 사람의 욕심이 잘 나타난다. 왜냐하면 클리어하기에 필요한 파워 스타의 갯수는 70개이지만 게임상에 존재하는 파워 스타의 수는 100개가 넘기 때문이다.

이것은 게임을 완전히 정복하고 싶어하는 사람이 도전할 스타일이라고 본다. 또한 이런 경우엔 게임의 내용이고 뭐고 엔딩을 보기보다는 게임을 즐긴다는 느낌이 강하다.

그것을 예상한 닌텐도는 항상 엔딩을 단순하게 만든다는 점도 있다. 그리고 완전히 모든 스타를 모았을 때 그 플레이어의 욕구를 성취시켜 주는 것이다. 그러나 더욱 욕심이 강한 사람이라면 또 다른 목표를 만들어 낼 것이다. 바로 코인의 완전 입수다!

스타와 코인의 획득수는 스코어에 기록되기 때문에 정복욕이 강한 사람에게는 꼭 그것을 채워야 할 욕심이 생긴다. 또한 그것에 경쟁자가 있다면 더욱 더…

나이츠는 시간을 단축시키는 욕심이 중요

A를 받으려면 완전히 마스터해 1초의 오차도 없어야 한다

한편 나이츠는 우선적으로 처음부터 욕심을 갖게 하는 게임은 아닌 듯하다. 우선 시간에 쫓기기 때문이다. 그리고 정복할 것의 수준이 약간 낮다. 시간이 없기 때문에 사람을 급하게 만든다. 또한 한번 보스에게 패하면 헛수고의 분노와 그것에 대한 도전욕이 증가한다. 게임은 단순하지만 시간이 없기 때문에 욕구보다 플레이를 급하게 한다는 것이다.

하지만 빨리 클리어함으로서 자신의 성장을 느낄 수 있다는 점도 있다. 그리고 보스도 여유로 쓰러뜨릴 실력이 되었다면 시간에 대한 욕심은 점점 사라져 간다. 보스를 여유로 클리어할 수 있게 된 자신을 알게 되면 다음에는 분명히 완벽한 평가를 노리게 된다. 어느정도 코스와 시간의 단축법도 알고 있고 다음은 하이 스코어와 완벽한 평가 즉 A를 받고 싶어하게 된다. 그러나 이것은 모두 광적인 게임 매니어의 경우이기 때문에 단순히 게임을 즐기려는 게이머에게는 느낌이 오지 않을 경우도 있다. 다만 그 어떤 플레이어라도 평가에 대한 느낌은 있을 것이다.

	# 슈퍼 마리오64	# 나이츠
아날로그 조작성 비교 두타이틀이 모두 아날로그 조작을 사용하고 있다는 것은 게임에 관심이 있는 사람이라면 모두 알고 있을 것이다. 그럼 이 아날로그의 중요성이 각 타이틀에 어느 정도 비중을 차지하고 있는지 분석해 보자.	**슈퍼 마리오64의 아날로그 조작** 아날로그를 활용한 게임이다 슈퍼 마리오64는 전형적인 아날로그 조작만이 가능한 게임이다. 그렇기 때문에 비중은 상당히 크다. 우선 이동할 때는 그 조작의 강도에 의해 걸어가는 스피드와 동작이 변한다. 또한 360도 방향으로 이동할 필요가 있는 마리오에서는 아주 미세한 각도의 조작이 가능하다. 이 만큼이면 현재의 아날로그 방식 게임으로는 상급에 속한다고 생각된다. 그리고 3D라는 세계가 그 아날로그의 조작과 혼합해서 더욱 리얼한 느낌을 준다는 점도 있다.	**나이츠의 아날로그 조작** 회전시에는 도움이 된다 나이츠 아날로그의 중요성은 거의 0에 가깝다. 기존의 십자키로도 충분히 조작이 가능하며 나이츠의 성질 상 아날로그에 의한 이동 각도와 스피드는 그렇게 중요하지 않다. 필요한 것은 확실한 목표의 달성을 위해 필요한 조작과 스피드뿐이다. 사실 나이츠에서 스피드는 언제나 최고속이어야 하기 때문에 아날로그에 의한 감속의 여유는 없다. 하지만 각도에 비중은 약간 있다. 그것은 기존의 십자키로는 그렇게 자유자재가 아니기 때문이다. 왜냐하면 나이츠에는 궤도로 원을 그리면 특수한 효과가 발생하기 때문이다. 그 부분은 아날로그가 원을 그리기가 편한 것이기 때문이다.

탐험대가 본 마리오와 나이츠

마지막으로 탐험대의 대원 중 대표 3명을 선발하여 마리오와 나이츠에 대한 평가를 들어 본다. 각 대원의 의견을 참고로 독자 여러분이 스스로 승자를 결정짓자.

김또깡

슈퍼 마리오64

9

닌텐도64의 뛰어난 하드웨어의 성능에 가장 어울리는 소프트가 바로 『슈퍼 마리오64』라고 생각한다. 깔끔한 3D폴리곤 이외에도 부드러운 조작감, 안개나 눈 등 기상 변화도 상당히 사실적으로 표현하고 있다. 기종, 제작사를 막론하고 이 보다 더 나은 액션 게임은 없을 것이다.

나이츠

6

당초에 기대했던 것만큼의 게임성을 보여주지 못했던 『나이츠』. 특히 눈에 거슬리는 것은 매끄럽지 못한 폴리곤과 지저분한 배경. 소닉의 명성을 잇기에는 부족한 점이 너무 많은 게임이다. 그러나 아날로그 패드만은 N64용보다 마음에 든다.

장소팔

슈퍼 마리오64

9

너무 어렵군~! 그래픽은 깔끔하고 사운드도 다양하며 플레이어를 혼란스럽게 하는 게임인 것 같다. 스테이지가 전작들에 비해 줄어들었지만 그래도 아직까지는 봐줄만한 게임인 것 같다. 플레이성도 괜찮고 이런 게임이 하나만 있다면 이번 여름방학을 나기엔 딱 좋은 게임일 것이다. 나이츠와 비교하자면…그래픽만 좋을 뿐 다른 점들은 그렇게 뛰어난 점을 찾을 수 없다.

나이츠

9

나이츠! 드디어 발매가 되었군! 이 게임은 너무 어지러워~! 그렇다고 재미가 없다는 것은 아니다.

역시 꿈의 세계를 표현한 만큼 플레이어도 그 레파토리에 덩달아 따라가게 된다는 것은 플레이 해본 사람만 알 것이다. 마리오 보다는 물론 그래픽면에서 떨어지지만 사운드면에서는 같은 레벨을 선보인다. 아날로그 패드! 역시 닌텐도 64보다는 훠~얼~씬 낫다는 생각이 든다.

X-아이

슈퍼 마리오64

7

나이츠보다는 먼저 나와 인기를 끌 수 있었다고 호언장담을 했건만 지금에서야 와서는 결과가 어떻게 됐는지는…

엄청난 카메라 워크 그리고 사운드로 우리를 놀라게 해준 마리오! 난이도의 문제와 반복에 또 반복을 거쳐야하는 짜증에 유저들이 좋아할런지??

나이츠

8

마리오에게 도전장을 낼 만큼의 실력을 과시한 이번 작품에서는 뛰어난 그래픽과 조작성으로 우리에게 다가온 나이츠! 하나 흠이 있다면 드림의 갯수가 너무 짧다는 것! 꿈을 좀 더 꿨었으면 하는 아쉬움이 남는 작품이다.

마리오와 나이츠! 과연 승자는!?

자! 과연 승자는 누구인가!? 그것은 바로 모든 독자가 정하는 것입니다. 『슈퍼 마리오64』와 『나이츠』를 플레이해 보고 자신의 생각을 정리해 엽서에 써서 보내주세요. 자신의 의견을 성의있게 써 보내신 독자 5명을 추첨하여 최신 게임 공략 비디오, 최신 게임 대형 브로마이드, 챔프 점수 등의 선물을 각각 드립니다.

보낼 곳
우편번호 : 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층
「마리오 VS 나이츠」 담당자 앞

동경 시나가와 구( )에 있는 (유)하드비트 의 정문을 열고 들어간 순간 바깥보다 더욱 뜨거운 열기를 느낄 수 있었다. 현재 실외온도 35도. 『드래퀘 Ⅲ』의 제작실은 공개되지 않았지만 정문부터 느껴지는 뜨거움은 상당한 성공작이 될 것이라는 것을 예고하는 듯했다. 『드래퀘 Ⅲ』의 메인 프로그래머이자 (유)하드비트 대표이사는 챔프 스탭진을 반가이 맞아주었다. 물론 그전에 에닉스의 홍보 관계자의 친절한 도움이 있어 가능하게 된 것이다.

"SFC용 드래퀘Ⅲ는 게임이 살아 있음을 느끼게 해줍니다"

『슈퍼패미컴 드래곤퀘스트 Ⅲ』 메인 프로그래머 야마나 마나부 씨

이전부터 드래퀘 시리즈의 프로그래머를 담당했던 마나부 씨는 이번 『드래퀘 Ⅲ』의 제작을 담당하면서 분명히 유저의 마음을 사로잡을 것이라는 말을 강조했다. 그도 그럴 것이 지금까지 출품된 드래퀘 시리즈는 국내에서도 다수 유통되어 FF시리즈를 능가하는 팬들을 확보하고 있다.

"기존의 스탭진을 그대로 이끌고 이번 작에 임했습니다. 그렇기 때문에 FC 드래퀘의 이미지 및 세계관을 기본으로 하여 새로운 시스템 및 이미지를 버전 업시키게 되었습니다"

마나부 씨는 드래퀘에서 가장 중요한 부분인 세계관을 흐뜨리지 않는 범위 내에서 참신함을 갖도록 노력했다고 강조했다. 특히 FC에 비해 이번 작에의 시스템 변경이 중요한 요소가 되는데 이에 마나부 씨는 "기본적인 시스템은 계승했습니다. 특히 FC에서 큰 인기를 모은 전직 시스템, 밤과 낮의 그래픽 변화, 파티제는 그대로 계승하되 버전 업이라는 의미가 강하도록 노력을 했습니다. 그중 전직 시스템에서 드래퀘 시리즈 사상 전무했던 캐릭터의 성격을 조사 가능한 시스템을 탑재했습니다. 그렇게 하다보니 캐릭터 성격의 바리에이션이 상당 부분 늘어났으며 같은 전사라 해도 수많은 성격의 캐릭터가 존재하게 된 거죠" 라며 시스템에 대해서 진화를 가져온 것을 강조했다.

FC용 드래퀘를 플레이해 본 유저라면 가장 크게 체감할 수 있는 부분이 바로 시스템일 것이다. 게임 크리에이터들은 게임에 자신만의 시스템을 부가시키며 접목시키려고 노력한다.

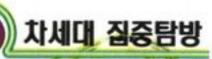
이전에 스퀘어에서 발매한 SFC용 『라이브 어 라이브』에서 가장 유저의 눈을 끈 것은 밤과 낮의 변화 상태인데 낮에서 밤으로 변화할 때의 그래픽 변화이다. 물론 이것은 『드래퀘 Ⅱ』에서도 시도된 바 있는데 이번의 이식은 『드래퀘 Ⅱ』에서 계승한 것이라고 밝힌다.

마나부 씨는 그래픽에 대해서 "특히 밤과 낮의 그래픽 변화는 압권입니다. FC에서는 기본적인 색 변화만이 주어졌을 뿐 시각적으로 살아 있다는 느낌을 전혀 받을 수 없었죠. 이번에는 그래픽 강화로 실제로 게임을 하면서 밖이 서서히 어두워지고 주위에 있는 가로등만이 환하게 비춰지는 느낌을 받게 됩니다. 특히 이런 느낌은 마을이나 숲 등지에서 강하게 느낄 수 있습니다."라고 이야기 하는데 이번의 그래픽 처리에서는 드래퀘만의 독자적 질감을 충분히 유지시킴과 동시에 그래픽 하나만을 보더라도 세계관과 일치함을 느낄 수 있다.

또한 이번작에서 가장 큰 변경점은 역시 음과 애니메이션이다. 주목할 만한 것은 FC에서 없었던 BGM 등은 오페라 극장에 들어온 듯한 느낌을 받는 것이다. 전체적 사운드도 마찬가지겠지만 웅장한 분위기를 느끼며 그래픽과 사운드가 조화되어 하나의 완성된 작품을 보는 듯하다. 마나부 씨는

"거리나 던전 맵 등에 따라서 사운드의 변화가 두드러지고 거기서 캐릭터마다 성격이 확실히 파악되기 때문에 한층 재미있게 게임을 플레이하게 됩니다. 또한 애니메이션에 관해서는 전투에 임했을 때 전투 장면마다 애니메이션을 삽입했고 그 움직임 하나하나에 의태어 등을 삽입했습니다. 즉 살아 있는 게임을 위해 고안해낸 결과이죠."

그가 말하듯 이번 작은 에닉스의 자신있는 작품이 될 것이다. 특히 오케스트라가 연주하는 듯한 BGM은 게임 중의 넘버원이 될 것이다. 살아있는 게임. 마나부 씨는 살아있는 유저들을 위해서 무엇을 해줄까를 확실히 아는 게임 제작자임에는 틀림이 없다.

장 르	롤플레잉	현지 발매일	미정
제작사	에닉스	현지 가 격	미정

변화가 아닌 진화! 로트이야기의 최종회가 리메이크 됐다!

지난호에 소개된 기사로 일약 화제거리에 오른 『드래곤 퀘스트III 리메이크판』. 이번호에서는 지난호에 상세히 소개되지 못했던 게임의 개요와 FC에서 SFC로 이식되면서 달라지는 부분에 대해서 국내에서는 최초로 에닉스에서 직접 자료를 받아 집중적으로 소개하겠다.

슈퍼패미컴 드래곤 퀘스트III

그리고 전설로…

드래곤 퀘스트 시리즈의 명작 III가 재등장!

드래곤 퀘스트 시리즈의 팬들이라면 지난해 말 발매됐던 『VI』 이후에 새로운 신작의 정보가 공개되길 목이 빠지게 기다렸을 것이다. 『VI』의 뒤를 잇는 새로운 신작. 그것이 『VII』이 아니라 『III』라는 사실에 어쩌면 의아해 하는 사람도 있을지 모르지만 이것은 단순한 이식작이 아니다. 물론 기본적으로는

그래픽, 사운드, 시나리오의 모든 것이 새롭게 바뀌었다!

시리즈의 원점인 로트 3부작이란 무엇인가?

FC의 시대부터 지금까지 모두 6개의 작품이 발매되어 있는 『드래곤 퀘스트』 시리즈. 그러나 첫번째 작품부터 세번째 작품까지는 「로트 3부작」으로 불리우며 용자 로트에 얽힌 방대한 스케일로 이루어져 있다. 여기서는 SFC용 『드래곤 퀘스트III』를 플레이하기 위한 예비 지식으로 로트 3부작의 간단한 스토리와 시스템을 소개하겠다.

드래곤 퀘스트I

먼 옛날, 어둠의 마왕을 봉인한 전설의 용사 로트. 그 피를 이어받은 주인공이 마물에게 납치된 로라 공주를 구출하고 용왕을 쓰러뜨리기 위해 혼자서 모험을 떠나는 것이 이 게임의 스토리이다. 몬스터나 마법의 명칭, 그리고 시스템은 이후의 시리즈에 대부분 계승되고 있다

드래곤 퀘스트II 악령의 신들

I에서 100년후의 세계가 게임의 무대. 주인공인 로레시아의 왕자는 I의 주인공과 로라 공주 사이에서 태어난 자손이다. 모험 도중에 사마르트리아의 왕자와 문브르크의 공주 두사람이 동료로 들어와 최초로 3인에 의한 파티제가 도입됐다. I에 비교해 4배나 커진 맵을 이동하기 때문에 「시간의 문」이나 「배」가 처음으로 등장했었다

드래곤 퀘스트III 그리고 전설로…

로트 3부작의 완결편으로 로트 전설의 발상이 명백해 진다. 시간적 무대는 I보다도 더욱 옛날. 주인공은 아리아한의 용사 오르테가의 아들이다. 『VI』에서도 중요한 시스템으로 등장했던 전직 시스템이 처음으로 도입됐던 작품이다

FC의 『Ⅲ』를 중심으로 제작되고 있지만 새로운 요소와 오리지널 직업의 등장 등으로 보다 흥미롭게 탄생될 것이기 때문이다. 이번호 기사에서 놓치지 말아야할 것은 새롭게 추가된 이벤트와 직업이다.

SFC용 드래곤 퀘스트Ⅲ 의 작품개요

1. 제작 컨셉트

기본적으로 FC용『드래곤 퀘스트Ⅲ』의 이야기 흐름에 변경을 가하지는 않았지만 새롭게 등장하는 마을도 있기 때문에 FC용에서는 존재하지 않았던 이벤트가 몇가지 추가됐다. 또한 또다시 플레이 하는 사람들에게 편의를 주기 위해서 문자나 배틀의 윈도우 레이아웃을 변경하였으며 전투 신에 아름다운 풀 그래픽 배경을 추가했다. 물론 등장하는 적 몬스터들도 더욱 색채가 많아졌으며 애니메이션 패턴도 다양해졌다.

이 아름다운 그래픽으로 리메이크판만의 오리지널 마을이 등장한다!

2. SFC용에서 최초로 등장하는 것은?

①주인공과 동료들의 스테이터스에 「성격」이 새롭게 등장!

SFC용 『드래곤 퀘스트Ⅲ』에서는 주인공들에게 다양한 성격이 붙어 있다. 물론 직업도 있지만 그 이외에 「부끄럼장이」나 「열혈」 등의 성격이 많이 존재하여 그에 따라 각 플레이어들이 펼치는 모험에 오리지널리티를 부여하고 있다.

주인공의 성격은 새롭게 꾸며질 오프닝의 첫번째 장면에서 결정될 예정이지만 동료들에 대해서는 모험자의 등록소에서 다양한 조건에 따라 결정되어진다. 이번에 등장하는 모험자 등록소도 대폭으로 개량되어 플레이어에게 오리지널리티 넘치는 여행의 동료를 발견하도록 할 예정이라고 한다.

각 캐릭터 고유의 성격이 들어가 게임의 진행이 더욱 흥미롭게 바뀐다!?

②새롭게 등장하는 직업

본 작품에서의 새로운 직업으로는 현재 1종류(도적)를 확정시켜 놓고 있다. 본래 전직 시스템이 『VI』와는 다르기 때문에 새롭게 직업을 추가하는 것은 어려운 일이었지만 한번이라도 원작을 클리어한 일이 있는 팬들을 생각해서 게임 밸런스를 수정하며 새로운 직업을 추가하게 됐다고 한다.

『VI』에 등장했던 직업인 「도둑」이 리메이크판 『III』에도 새로운 직업으로 등장한다

이외에 Ⅲ 에서 볼 수 있는 시스템들

①시간의 경과로 낮과 밤의 차이가 생긴다

어둠속에 고요함을 느낄 수 있다

필드를 이동함에 따라 낮에서 밤으로, 밤에서 낮으로 변해가는 시간의 흐름이 있다. 물론 『드래곤 퀘스트』 시리즈에 이러한 연출이 들어가기 시작했던 것도 『Ⅲ』부터이다. 낮과 밤의 변화는 그래픽적인 차이만이 아니라 출현하는 몬스터가 달라지거나 사람들의 대화가 달라지기도 한다. 또한 밤에밖에 볼 수 없는 이벤트가 존재하기도 한다.

투기장도 모험의 재미중에 하나이다

같은 장소라도 낮과 밤의 차이가…

②투기장 시스템

투기장에 출현하는 4마리의 몬스터 중에서 마지막까지 살아남은 몬스터에게 돈을 걸어 도박을 즐길 수 있는 시스템. 여기서는 일확천금도 노릴 수 있다. 리메이크판 『Ⅲ』에서도 당연히 이 시스템은 존재한다.

③ 4인파티제

최근에는 너무나 당연한 시스템인지도 모르지만 당시에는 화제를 불러일으켰던 시스템이다. 당초 RPG에는 파티제라는 개념이 없었기 때문에 3인 파티제로 『드래곤 퀘스트II』부터 시작된 이 시스템은 『Ⅲ』에 와서 4인으로 그수가 늘어났다. 또한 메인 멤버의 교환이 가능한 것도 시스템의 특징이라 할 수 있다.

게임을 시작할 때 주인공의 성별까지 결정할 수 있다

PS, SS, SFC까지 3기종 이식되는 캡콤 최신작

STREET FIGHTER ZERO2
스트리트 화이터 제로2

드디어 플레이 스테이션용의 『제로2』의 발매일이 정해졌다. 새턴용은 아무래도 9월에 발매될 것 같지만, 어쨌든 3기종을 종합해서 게임 화면을 공개한다.

기종	플레이 스테이션	현지 발매가	5,800엔
현지 발매일	96년 8월 9일		

기종	새턴	현지 발매가	5,800엔
현지 발매일	96년 9월 예정		

기종	슈퍼컴보이	현지 발매가	미정
현지 발매일	96년 여름예정		

이것이 바로 제로2 의 화면이다!!!

슈퍼컴보이

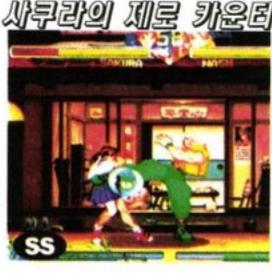
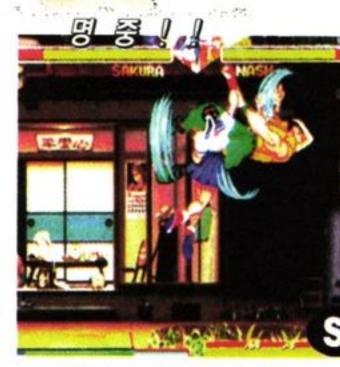
베가의 제로 카운터

뒤로 워프!

16비트이지만 이런 것까지 가능하다니! 그것도 모두 새롭게 개발된 칩과 함께 32메가의 대용량에 의해서 가능해진 것이다! PS나 SS에 비하면 떨어지지만 로딩 시간이 없다는 것이 가장 큰 장점이 아닌가! 전 캐릭터가 등장하며 토너먼트와 같은 SFC만의 오리지널 게임도 준비되어 있다고 하니 이것으로 차세대기가 없는 유저들도 『제로2』를 집에서 할 수 있는 것이다!!

새턴

사쿠라의 제로 카운터

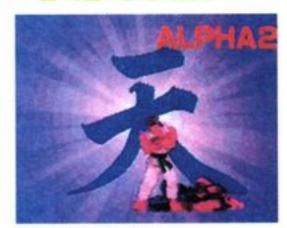
명중!!

새턴용의 특징은 대용량의 램에 의해 로딩 시간이 PS에 비해서 짧다는 것이다. 만약 『리얼바우트 아랑전설』에 있는 롬팩의 호환이 결정된다면 전작보다 더욱 빠르게 로딩 시간이 단축될 것이다. 그 부분에 대해서는 아직 확정된 것은 아니지만 기대는 해 볼 만하다.

플레이 스테이션

플레이 스테이션의 특징은 원작과 같은 그 아름다운 그래픽과 원작 그대로의 캐릭터의 움직임이다. 그러나 새턴에 비해서 램이 작기 때문에 로딩 회수가 많다는 점이 약점. 과연 이후에 PS용 백업 옵션이 등장할 것인지…? 어쨌든 발매도 가장 먼저 되므로 PS유저는 일찍부터 플레이할 수 있다!

가정용만의 오리지널 요소는?

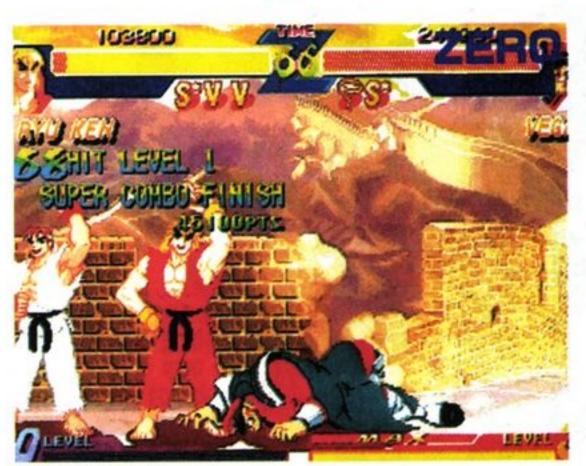
전작 PS용 제로라고 하면 뭐니뭐니 해도 게임 소개가 들어 있는 것이 가장 큰 특징이었다. 혹시 이번엔 『바이오 하자드2』의 소개라도 들어 있을 지도.. 또한 전작에도 있던 트레이닝 모드나 드라마틱 모드가 건재할 것인지. 드라마틱 모드는 아케이드용의 이식이기 때문에 아케이드용의 『제로2』에 없었던 것이 나온다는 보장은 없다. 만약 된다면 캐릭터를 자유롭게 선택할 수 있다든가 정도일 것이다. 또 트레이닝 모드 등에 오리지널 콤보 모드가 있어 평상시에도 미친 듯이 연속기가 가능한 모드는 없을까? 어쨌든 아케이드용을 통해서 몇가지 특수 요소를 예상해보자.

■미국판 『알파2』의 숨겨진 캐릭터는?

이것이 소문의 '이블 류'다!

이쪽은 스화2의 특성을 가진 2명

미국판 『스화 알파2』에는 숨겨진 3명의 캐릭터가 있다. 그 중에 가장 인상적인 것이 살의의 파동에 눈뜬 '이블 류'다! 바로 진 고우키의 기술을 사용하며 제로2의 고우키보다도 강한 능력을 가지고 있다! 또한 스화2 시절의 성질을 가지고 있는 달심과 장기에프도 있다. 과연 이 3명이 가정용에도 등장할 것인지? 캡콤에서는 현재 검토중이라고 하는데..

■드라마틱 모드의 파워업!

전작의 드라마틱 모드

오리지널 콤보도 동시 사용!?

전작에 있었던 드라마틱 모드는 과연 가정용의 제로2에서도 플레이 할 수 있을 것인지? 그렇다면 역시 파워 업되어 캐릭터를 선택할 수 있으면서 2대 2등의 4인 대전까지 만들어 주었으면… SFC로는 무리인가… 아무튼 없어지는 판에 전작과 같은 류, 켄 대 베가만이라도 있으면 다행이다…

■로딩 시간의 도중에 지루하지 않게?

▲이것은 토이쇼에서 나왔던 화면이다

길고 지겨운 로딩 시간의 도중에 CG그래픽이라도 삽입하여 지루하지 않게 해주는 요소는 추가되지 않을까? 토이쇼에서 나왔던 'COMING SOON'의 화면이 아주 인기가 좋았는데 그것과 동일한 것이 삽입될 가능성도 있다?

■키 컨피그는 더욱 세밀하게!?

과연 어떤 키 콘피그가?

제로2에서는 오리지널 콤보라든가 슈퍼 콤보라든가 켄의 류파 교체라든 여러개의 버튼을 한번에 누르는 조작이 많이 있다. 그런 것은 전작의 컨피그 정도로는 해결할 수 없다. SS용의 『뱀파이어 헌터』처럼 L, R의 구조를 자신이 조작할 수 있는 시스템으로 되었으면 좋다. 아무래도 SS, PS에는 여분의 버튼이 2개 이상 있으니 말이지. 또한 『버파 키즈』와 같은 '콤보 쯔꾸르' 따위의 초보자 지향의 연속기 버튼을 만들 수도…

『Ⅰ』에서 『Ⅲ』까지 고갈되지 않는 아이디어 산물

캡콤 "스트리트 화이터" 시리즈

**『스트리트 화이터Ⅲ』의 발매일이 9월로 결정되면서 그 뒤를 이어 등장하게 될 『버철 화이터Ⅲ』와 『철권Ⅲ』의 치열한 격돌이 예상된다.
그 중에서 『스트리트 화이터Ⅲ』는 3파전에 제 1차 진입하는 타이틀인 만큼 현재 많은 격투 액션 팬들의 이목을 집중시키고 있다.
3D 격투가 주류를 이루는 현재, 3D 격투 게임에 뒤지지 않는 2D 기술로 격투게임 본가의 자리를 지키고 있는 캡콤. 『ZERO1』에서 『ZERO2』로 이어지면서 그들의 개성은 더욱 빛을 발하고 있다. 이번 차세대 집중탐방에서는 8월 9일 PS, 9월 14일에는 SS에 등장하게 될『ZERO2』의 제작 뒷이야기를 통해 그들의 숨은 잠재력을 확인해 보는 기회를 마련했다.**

초대 스트리트 화이터Ⅱ 에서 탄생된 ZERO2 의 세계

『스트리트 화이터(이하 스화)Ⅱ』의 속편이 나온다는 얘기가 무성할 즈음 많은 사람들은 그 타이틀 명은 당연히 『스화Ⅲ』가 될 것이라고 예상했다. 하지만 이러한 예상을 뒤엎고 우리 앞에 등장한 것은 『Ⅲ』가 아닌 『ZERO』였다.

하지만 사실 그 당시 『Ⅲ』 역시 이미 기획에 들어간 상태로 『Ⅲ』는 지금까지의 『스화Ⅱ』와는 완전히 다른 별개의 타이틀로 만든다고 하는 기본 컨셉트가 이미 세워져 있었던 것이다.

『Ⅲ』에서는 류와 켄 이외에는 모두 새로운 캐릭터들이 등장해 스토리에서뿐만 아니라 모든 면에서 참신한 기획을 선보이게 된다.

그동안 계속되는 스화 시리즈에 식상함을 느꼈던 유저들에게는 반가운 소식이겠지만 그 한편에서는 과거에 즐겼던 캐릭터들과 싸울 수 있는 기회를 잃어버리게 되는 것에 대해 서운함을 느끼는 유저들도 있었을 것이다.

이러한 양쪽의 입장을 모두 고려해 캡콤에서는 지금까지의 시리즈는 『ZERO』로 이어나가고 『Ⅲ』는 『Ⅲ』 나름대로 새로운 갈래로 시작한다는 의도에서 조금은 복잡하지만 어쨌든 양방향으로 시리즈를 진행하자는 쪽으로 최종 합의가 이루어진 것이다. 또한 시리즈를 거듭할수록 고정팬들에게만 호응을 얻는 스화 시리즈를 『스화Ⅱ』에서 새롭게 일신해 매니어적인 스타일에서 탈피하고자 했다.

플레이 스테이션이나 새턴으로 『ZERO』를 처음 접한 게이머들이 또다시 예전에 발매된 『스화Ⅱ』를 해보고 싶다는 생각이 들도록 한 것이다.

『스화 ZERO』. 다시말해 『ZERO1』은 초보자용이라고 할 수 있을 정도로 상당히 접근하기 쉬운 패턴을 갖는다. 하나의 패턴만 기억하면 다음에는 그것을 반복하는 것으로 다양한 필살기를 구사할 수 있게 한 것이다.

버튼을 계속 누르는 것만으로 무엇인가가 발사되면 공격이 가능해지는 초보자를 위한 배려가 ZERO 콤보에서 확인된다. 이번 『ZERO2』에서 ZERO 콤보가 없어진 것은 상급자들을 위한 난이도 있는 게임을 만들고자 하는 의도라고 할 수 있다.

ZERO에 숨겨진 의욕

통상기의 공격 판정도 상당히 타이트해졌기 때문에 어느 일정한 거리에서 그 상황에 맞는 공격을 정확하게 가격하지 않으면 먹히지 않으며 좀 떨어진 거리에서는 컴퓨터가 정확히 인식하는 기술을 가격해야 하는 등 용도에 따라 다양한 방법으로 공격 패턴이 나뉘어진다.

이것은 기술의 미묘한 차이가 축적되어 실력에 있어 현격한 차이를 보일 수 있는 게임을 만들려는 것이다.

그런 의미에서 『ZERO2』의 신요소인 오리지널 콤보는 참신한 아이디어가 아닐 수 없다. 이러한 아이디어는 사실 『스화Ⅱ』때부터 거론된 얘기였다. 슈퍼 콤보에 대한 아이디어가 나왔을 때 통상기를 조합하면 어떨까하는 의견이 있었다. 그 후 계속 잊고 있다가 『ZERO2』 때에 새로운 스탭 중에 한사람이 오리지널 콤보에 대한 아이디어를 낸 것이다.

오리지널 콤보는 그 내용을 어느 정도 플레이어 재량에 맡기게 되는 것으로 전체의 게임 밸런스를 고려하면 그러한 요소를 가미하는 것에는 대단한 용기가 필요했다.

새로운 아이디어를 제출한 그 당시에는 대부분이 그것은 너무 까다로운 작업이 될 것이라고 단정했지만 그의 머리 속에서는 이미 완전히 구상이 끝나 있었던 상태로 비록 한사람의 의견이었지만 관철될 수밖에 없는 굳은 의지가 엿보였던 것이다.

결국 오리지널 콤보 제작만으로 전 스탭이 반년정도를 보내야 했다. 때문에 제일 처음에는 2대 2 격투에 대한 기획안도 있었지만 결국은 그 시점에서 오리지널 콤보에 떠밀려 백지화되어 버릴 수밖에 없었던 것이다.

최근에는 2D 격투의 소재는 이제 더이상 없다고 생각하는 크리에이터들이 상당수된다. 하지만 이러한 상황 속에서도 오리지널 콤보와 같은 참신한 아이디어가 탄생되면 2D 격투 액션을 버리기엔 아직 이르지 않을까하는 생각을 갖게 되는 것이다.

캡콤의 또 하나의 다른 얼굴 『화이널 화이트』는 제일 처음 『스트리트 화이터』 시리즈로 기획되었다. 그 사실은 주인공 캐릭터 중에 한명인 가이, 보스인 소돔, 로렌토가 『ZERO』 시리즈에 등장한 것을 보면 알 수 있다

CAPCOM STREET FIGHTER SERIES

격투 액션에서의 깨소금은 누구?!

ZERO 시리즈 중에서 의문점을 남기는 것은 「단」이라는 캐릭터이다. 지금까지 거친 이미지가 강했던 스트리트 화이터에서 『스화II』에 등장했던 「단」은 상당히 튀는 존재였다. 그러나 그의 우스꽝스러운 분위기가 오히려 유니크한 느낌을 주어 많은 팬들을 확보했다.

역시 약한 캐릭터일수록 매니어들에게는 뭔가 묘한 매력을 불러 일으키는 것 같다. "저 캐릭터를 사용했기 때문에 이긴 거야"라는 식의 캐릭터를 등에 업은 승리를 피하고 싶기 때문에, 결국 자신의 실력을 과시하기 위해서라도 다른 사람이 잘 사용하지 않는 약한 캐릭터를 사용하게 된다. 이 외에 「단」과 같은 캐릭터가 외면당하지 않는 것에는 또 하나의 이유가 있다. 웬지 뭔가 색다른 캐릭터를 사용함으로 해서 느낄 수 있는 즐거움이 바로 그것이다.

단의 탄생 배경에는 나름대로 사연이 있다. 틀에 박힌 이미지로 일관되는 디자인 작업에서 느끼는 권태로움과 스트레스를 풀어주기 위해 단 1%의 간섭도 없이 디자이너에게 모든 권한을 일임한 적이 있었다고 한다. 그리고 그로 인해 탄생된 것이 바로 「단」이다.

처음 얼마동안은 캡콤 자사 내에서 「단」의 등장 여부에 대해 많은 고민을 했다고 한다. 캡콤 캐릭터의 이미지를 실추시키지는 않을까, 유저들에게 거부감을 주지는 않을까 하는 것들이었다. 하지만 결과는 위에서 설명했듯이 경직된 캐릭터들 속에서 조미료 역할을 제대로 해주었다는 긍정적인 반응이 더 많았다.

그 다음으로 이색적이라고 할 수 있는 것이 신 캐릭터 「사쿠라」이다.

처음에 말로만 전해들은 사람들은 캡콤이 드디어 정신이 나갔다는 소리를 할 정도였다. 하지만 실제 ZERO 전시용 버전 등에서 움직이고 있는 것을 보면 모두 납득할 수 있을 것이라고 했으며, 담당 디자이너 역시 모두가 일류로 평가되는 재원인 만큼 사쿠라에 거는 기대가 컸던 것도 사실이다.

캐릭터 설정을 디자이너가 결정하는 것일까 하는 의문을 갖는 독자들이 많은데 사쿠라에 관해서는 신 캐릭터는 여자 아이라는 것을 제외하고는 모든 것이 디자이너 자유 의사에 의해 창조된 것이라고 한다.

사실 사쿠라가 탄생되었을 때는 많은 스탭들이 놀랐다고 한다. 캐릭터 액션이 너무 코믹한 분위기를 풍겼기 때문이었다. 게다가 처음에는 사쿠라가 등장할 때 자전거를 타고 학교에서 돌아오듯이 "다녀왔습니다"라고 외치는 장면이 있었지만 용량이 부족해서 삭제되었다고 한다.

사쿠라는 캡콤 캐릭터의 이미지 파괴를 위해 등장한 것처럼 보이지만 디자인이나 기술은 변함없이 캡콤의 기존 스타일을 따르고 있다

약-)중-)강의 흐름만 살리면 거의 모든 통상 공격이 연결되어 연속기가 되는 ZERO 콤보. 단지 버튼을 연타하는 것만으로 실행할 수 있는 이 시스템으로 초보자들도 간단히 연속기를 구사할 수 있었다. 『2』에서는 의도적으로 이 시스템을 배제해 최상의 테크닉을 필요로 하는 격투를 재현했다

하나의 뿌리에서 뻗어나가는 2개의 타이틀

『스화III』는 『뱀파이어』나 『X맨』과 같은 분위기에 가깝게 될 것이라고 한다. 하지만 그것은 스화 팬들이 바라는 『III』와는 거리가 멀다. 대부분의 유저들은 지금까지의 시리즈 스타일에서 크게 벗어나지 않는 범위 안에서 새로운 요소가 가미된 『III』를 만나게 되길 바라고 있다.

캡콤은 『스화III』는 기본적으로 『스화II』와 같은 플레이 감각을, 하지만 『스화II』와는 무엇인가 확실히 다른, 플레이하면 할수록 그 차이가 확실히 드러나는 타이틀이 될 것이라고 강조한다. 그리고 한가지 더 캡콤의 새로운 시도라고 할 수 있는 것이 바로 『스타글래디에이터』이다. 많은 사람들은 2D 격투에 모든 에너지를 쏟아부으면 새로운 3D로의 전개가 힘들어지지 않을까 우려하고 있다.

『스타 글래디에이터』는 『철권』이나 『버철화이터』의 경우 기본적으로 하나의 축 상에서밖에 싸우지 못했던 단점을 개선해 더욱 입체적인 효과를 주고자 고심했었다고 한다.

『스타 글래디에이터』는 캡콤이 3D라는 새로운 노선을 걷게 된 기념비적인 타이틀이라고 할 수 있다. 『뱀파이어』의 경우에는 생동감 넘치는 캐릭터가 등장했으며 게임성을 살리는 테마가 분명히 존재했다. 또한 『X맨』은 간단한 조작으로 어떤 기술이든지 구사할 수 있게 하자는 것이 기본 컨셉트였다. 『ZERO』는 『스화II』의 게임 요소를 계승해 격렬한 대전 요소를 확실하게 이어주고 『스화III』로는 스화 감각을 살린 전혀 다른 새로운 타이틀로 출발하게 되며 『스타 글래디에이터』는 입체적인 공간으로의 첫 시도인 것이다. 모두 대전 격투이긴 하지만 모두 기본 컨셉트가 다르다. 이것이 바로 캡콤의 대전 격투인 것이다.

펀치 버튼과 킥 버튼을 조합해 3개의 버튼을 동시에 누르면 기술이 나오는 오리지널 콤보. 제한 시간 내에 나오는 통상 공격, 필살기가 모든 연속기로 연결된다. 다양한 가능성을 갖고 있지만 승부에 지나치게 집착하면 단조로운 기술만을 사용하게 된다

『ZERO1』에는 숨은 캐릭터로 등장한 「단」. 최강이라고 자칭하는 그의 기술은 모두가 모방이었고 별볼일 없는 것이었지만 액션만은 상당히 도발적이었다. 그 사랑스러움은 대전 격투 중에서 상당히 이색적인 것이었다

뱀파이어

X맨

스타 글래디에이터

『스화II』를 기본으로 하면서 독창성을 가미해 나가는 캡콤, 이제 그들의 도전은 어떠한 형태로 우리 앞에 등장할 것인가!

SAMURAI SPIRITS

기종	네오지오
현지 발매일	96년 9월 하순 예정

기종	플레이 스테이션
현지 발매일	미정

기종	새턴
현지 발매일	미정

SNK의 RPG는 차세대기로부터 시작된다!

진설 사무라이 스피리츠 무사도열전

드디어 네오지오 CD용의 발매일도 가까워지고 있고 새턴, 플스로의 이 식도 진행 중인『진설 사무라이 스피리츠 무사도열전』! 또한 3기종의 사무라이가 모두 다른 시나리오로 구성되어 있다는 점도 밝혀져 더욱 흥미가 깊어진다. 그럼 게임 소개와 함께 각 기종의 핵심을 공개한다!

3기종의 차이점은!?

그럼 각 3기종의 차이점이 무엇인지 설명한다. 우선 이 진설의 시나리오는 3가지 있다는 것은 전부터 알려져 있었다. 그것이 이번 PS, SS의 이식 결정으로 각 기종마다 다르게 배치된 2개의 시나리오를 삽입시켜 3가지 시나리오를 모두 플레이하려면 최소한 2기종의 소프트를 구해야만 한다는 것이다. 그러나 여기서 각 기종마다 겹치는 같은 시나리오도 완전히 같지는 않고 각각의 오리지널 요소를 추가시킨다고 하니 결국 진정한 팬이라면 3개 기종을 모두 플레이하지 않으면 안된다는 비극이 기다리고 있는 것이다.

이것은 SNK가 모든 기종의 소프트를 많이 팔려는 상술일까? 아무래도 그렇겠지…

각 시나리오의 주요 스토리

■사천강림의 장(邪天降臨之章)

제 1탄『사무라이 스피리츠』의 내용으로 '아마쿠사 시로우 토키사다'를 쓰러뜨리는 것이 목적.

■요화통곡의 장(妖花慟哭之章)

제 2탄『진 사무라이 스피리츠』의 내용으로 '라쇼우진 미즈키'를 쓰러뜨리는 것이 목적.

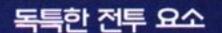
■마도봉멸의 장(魔都封滅之章)

오리지널 스토리. '히사메 시즈마루'가 등장하는 것을 봐서는 제 3탄 '참홍랑무쌍검'과의 연관성도 보인다.

▼ 노학자의 집을 찾아 '궁극의 꽃' 정보를 얻게 된다. 하오마루의 애인(?)인 '오스즈'의 모습도…

각 기종의 시나리오

네오지오 CD	새턴	플레이 스테이션
■사천강림의 장 ■요화통곡의 장	■사천강림의 장 ■마도봉멸의 장	■요화통곡의 장 ■마도봉멸의 장

독특한 전투 요소

이 게임에서는 기존의 RPG과 같은 커맨드 형식으로 싸울 수도 있고 격투게임의 필살기 커맨드 입력과 같은 방식으로도 싸울 수 있는 독특한 시스템이 있다. 우선은 간단한 필살기의 커맨드와 그 모습을 보자! 격투 게임의 것이 그대로 쓰이므로 롤플레잉을 해보지 않았어도 사무라이 시리즈를 한번이라도 해본 적이 있다면 금방 익숙해질 것이다.

하오마루

선풍 열참 : ↓↘→ A

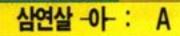
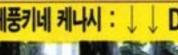
▲ 하오마루의 장풍계 필살기! 회오리를 적을 공격한다

호월참 : ↓↙← A

▶ 대공기(?)였던 호월참, 커맨드가 1탄의 것으로…

키바가미 겐주로

앵화참 : ↓↙← A

▲ 겐주로의 장풍계 필살기, 화투와 같은 기를 발사

삼연살 -아- : A

▶ 삼연살의 일격째 동작, 연속 3번이 가능한가?

나코루루

카무리 림세 : ←↓↙ A

▲ 망토를 이용한 공격, 장풍을 튕긴다?

에풍키네 케나시 : ↓ ↓ D

◀ 진설만의 회복 계열의 기술

사천강림의 장 오프닝 공개!

갈포드, 나코루루, 참참의 6명이다. 선택한 캐릭터에 따라서 오프닝과 이벤트가 변한다는 것이다. 이벤트의 수는 총 200개 이상! 과연 한 시나리오에 최소한 6번은 즐길 수 있다니! 이번에는 우쿄, 갈포드, 참참의 오프닝을 약간 소개한다.

갈포드

참참

▲ '한조'의 아들 '진조'의 몸이 아마쿠사에게 빼앗기는 것을 목격하게 된다. 그곳에는 '어스퀘이크'의 모습도…

▲ 행방불명된 오빠 '탐탐'을 찾기 위해 여행을 떠나는 '참참' 그런데 1탄에서 참참이 나왔던가…?

주인공 선택과 오리지널 캐릭터

이 게임에서는 주인공 캐릭터를 선택해서 게임을 진행하는 멀티 시나리오이다. 그 중에서 리무루루, 샤를로트, 쿄시로는 주인공으로 선택할 수 없는 캐릭터이며 주인공에 따라서 동료가 될 것인지가 정해진다. 또한 진설만의 오리지널 캐릭터인 '질풍의 스즈네'라는 캐릭터도 등장! 거대한 검 '히즈네'를 사용해 다른 캐릭터와 함께 싸워준다. 이 캐릭터는 '요화통곡의 장'에서만 등장한다. 또 PS용의 일러스트를 보면 시즈마루도 등장한다는 것을 알 수 있을 것이다.

리무루루

▲ 나코루루의 여동생, 얼음 정령의 힘으로 싸운다

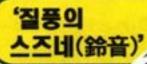
샤를로트

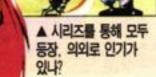
▲프랑스의 여검사, 3탄에서는 등장하지 않았지만 다시 등장!

센료 쿄시로

▲ 시리즈를 통해 모두 등장, 의외로 인기가 있나?

오리지널 캐릭터

'질풍의 스즈네(鈴音)'

▲ '풍술사'라고 불리는 그는 질풍과 같은 공격을 특기로 한다. 과연 게임에서는 어떤 활약을 보여 줄 것인지?

SNK작으로 평가하는 차세대기의 이식 능력!

기 종	플레이 스테이션	현지발매일	발매중
제작사	SNK	현지발매가	5,800엔
장 르	격투 액션		

PS 「킹오파 '95」 SS 「아랑전설3」 원작비교

더 킹 오브 화이터즈'95

7월에 발매된 PS용 「킹오파95」와 SS용 「아랑전설3」. 이 SNK의 대표적인 격투 게임 두 타이틀을 아케이드용 원작과 비교해 본다. 그리고 약간의 숨겨진 비법도 살짝 공개하는데 원래 기획은 「화이터즈 스워즈」까지도 비교하려고 했었는데 발매가 8월로 연기되어 비교를 할 수가 없음을 안타깝게 생각한다.
과연 차세대 게임기가 아케이드 격투 게임을 얼마나 완벽하게 이식하는 지 그 가능성을 진단해 본다.

기본적으로는 네오CD용과 같다

그래픽은 화려하지만··

그래픽은 '역시 PS!' 라고 생각했지만 로딩 시간도 역시 PS였다. 분명히 그래픽과 동작 패턴에 대해서는 원작의 수준으로 SS용에 비해서도 훨씬 나아 보였다.

그러나 역시 PS의 로딩시간은 길다. 최초의 대결 시간만해도 약 20초정도 걸린다.

같은 캐릭터로는 약 7초정도? 그런데 이상한 것은 그것만이 아니었다.

원작과 밸런스의 미세한 차이가 있고 이상한 버그와 같은 현상도 몇몇. 그런데 왜 PS쪽에서는 로딩시간을 단축시킬 옵션이 나오지 않은 것인지? 새턴용 킹오파의 이식도를 9라고 한다면 PS는 7정도 된다. 그 정도로 이상하게 보인다.

또 PS만의 오리지널인 L, R버튼의 필살기 사용도 오히려 게임의 재미를 반감시켰을 뿐이다. 또 비법으로 나오는 승리 대사의 삭제는 로딩 시간을 단축하는데에 약간의 도움이 된다.

* 그래픽 : 9점

그래픽에 대해서는 할말이 없다! 자세히 보면 새턴용보다 우수하다는 것을 알 수 있다

* 동작 패턴 : 9점

동작 패턴 역시 원작과 비교할 것이 없다! 그러나 K.O.시 등에 생기는 약간의 버그 등이 아쉽게 느껴진다

* 로딩 시간 : 4점

"로딩은 정말 너무합니다!" 라고 모두들 주장하고 있다. 그럼 그렇지 로딩 시간이 20초 이상 걸리는 부분도 있으니…

* 옵션 : 8점

옵션의 내용은 역시 기존의 것과 같았다.

또한 LR버튼의 필살기 설정은 반반. 조금 더 특이한 조작이 가능했으면 좋았는데…

또 사운드 모드에선 사이코 솔저팀의 엔딩에서 나오는 노래도 나오게 했었다면…

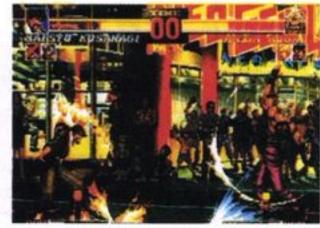
* 비법 체크

사이슈, 오메가 루갈 선택법

캐릭터 선택 화면에서 팀 에디트 모드를 선택 후 스타트 버튼을 누르면서 '↑+ ○ , → + □ , ←

+ X, ↓ + △'의 순서대로 입력하면 선택하면서 2명이 나타난다.

아케이드와 같은 커맨드

리셋 버튼

타이틀 화면으로 넘어가고 싶을 때

게임 중에 ○ □ X △ 를 누르면서 스타트와 셀렉트 버튼을 누르면 리셋된다.

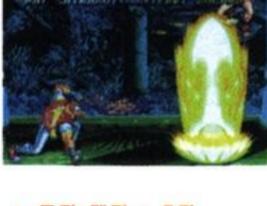
승리대사 장면의 삭제

옵션에서 L, R버튼을 모두 누르면 승리 대사 장면을 삭제하는 메뉴가 나타난다. 여기서 YES를 택하면 승리했을 때의 로딩이 삭제된다.

성공하면 소리가 난다

아랑전설 3

로딩 회수는 미천다!

동작의 프레임이 모두 보이네…

인기 시리즈 제 3탄이 새턴으로 등장! 하지만 이 게임을 보면서 『킹오파 '95』의 롬팩의 위대함이 더욱 크게 느껴졌다. 아무튼 이식도를 봐서는 그래픽은 그저 그렇지만 로딩 시간과 회수, 동작과 속도는 거의 최악에 가깝다. 이것을 봐서 SNK도 대책을 세웠는지 8월 26일에 벌서 『리얼바우트 아랑전설』이 롬팩(『화이터즈 스워즈』와 『킹오파 '96』 등에도 호환) 포함으로 발매된다고 하니 아랑3를 구입한 사람들은 열을 받을 지도 모르겠네요. 과연 팔리긴 팔린 모양인데…

앞으로 어떤 반응이 나타날지… 기본적으로 네오CD의 것을 이식하였으니 보스들의 데모에서는 음성이 나오고 오프닝에서도 음성이 나온다.

* 그래픽 : 8점

그래픽은 새턴으로 이 정도라면 아무런 불만은 없다. 삭제된 비주얼은 대체적으로 없으므로 그 점에 대해서는 문제없다.

* 동작 패턴 : 5점

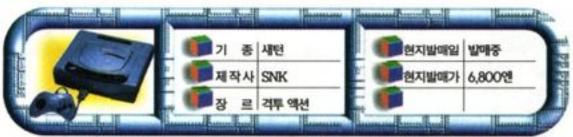
가장 문제가 되는 부분. 너무 동작이 허술하다. 프레임이 모두 보이면 아주 느낌이 좋지 않다. 역시 이런 부분에서 롬팩 시스템의 존재가 위대하게 느껴지는 것이다.

* 로딩 시간 : 4점

로딩 시간 또한 길다. 또 아랑3에서는 전투 이전에도 대화 장면이 있어 대화전, 전투전, 승리대사전, 다음 대화전… 으로 거의 로딩의 연속이다. 그런데다가 로딩 시간까지도 기니… 역시 팩의 힘은 위대하다!

* 옵션 : 6점

옵션은 네오CD의 것과 기본적으로 같다. 킹오파보다 훨씬 평범하고 기본적인 난이도나 시간 등만 변경할 수 있다.

기 종	새턴	현지발매일	발매중
제작사	SNK	현지발매가	6,800엔
장 르	격투 액션		

* 비법 체크

3명의 보스 선택법

이것으로 3명을 선택 가능

우선 한번 클리어 후 세이브를 한다. 그 후 캐릭터 선택 화면에서 각각 테리, 홍푸, 마이, 기스, 밥, 쌍각, 앤디, 프랑코, 조, 마리의 순서대로 각각 캐릭터의 위치에서 R버튼을 누르면 된다. R버튼을 누를 때마다 소리가 나는데 틀리면 뿌우 하고 소리가 난다.

잠재 능력 사용 커맨드

잠재 능력 커맨드는…

전투가 시작하기 전부터 XAB버튼을 누르면 이름이 노란색으로 변한다. 그후 체력이 없을 때 각 캐릭터의 조건에 따라서 이름이 빛나면 쓸 수 있다. 다만 프랑코만 잠재 능력이 없다.

난장이 캐릭터 모드

작아도 판정은 같다

2P 대전에서 캐릭터를 선택하자마자 1P, 2P 모두 Y + A를 계속 누르고 있으면 캐릭터가 작아진다. 기술은 모두 사용할 수 있다.

스피드 업 모드

스피드가 빨라서 프레임이…

2P 대전에서 난입했을 때 스타트 버튼을 누르면서 캐릭터를 선택하면 게임의 스피드가 올라간다. 이것으로 그나마 동작을 커버할 수 있을까?

PS 연구실

PS

이번달에는 『포포로크로이스 이야기』, 『킹 오브 더 화이터즈'95』, 『토탈 NBA'96』 등 인기 소프트가 상당수 발매되었지만 음비법으로 인해 한달사이 국내에서 유통되는 타이틀 수량이 급격히 감소했다. 하지만 이런 상황 속에서도 유독 『포포로크로이스 이야기』만은 연일 끊일 줄 모르는 대호황을 맞고 있다.
또한 이번달에는 스퀘어가 PS에 특보 폭탄을 떨어뜨려 아직도 벌어진 입이 다물어 지지 않을 정도. 쥐도 새도 모르는 스퀘어의 작전에는 언제나 뒤통수를 얻어 맞는 기분. 역시 스퀘어는 스타의식이 너무 강해!

이달의 기대 소프트

시공탐정 DD ~환상의 로렐라이~

어드벤처 게임의 붐을 타고 근래에 들어서 공포 어드벤처가 호조를 보이고 있는 추세이다. 새턴용 『월화무환담』과 비슷한 느낌을 주는 이 게임은 모든 대화가 음성이라는 점과, 게임 도체에 사용되는 폴리곤 무비로 인해 으시시한 분위기가 한층 고조된다. 대화시에는 우선 상대의 얼굴과 이름을 외워두는 것이 필수로 그 다음에는 대화의 내용을 확실히 기억해 두는 것이 중요하다. 그래야만 수수께끼를 풀어나갈 수 있는 실마리를 찾을 수 있게 된다. 이 게임은 캐릭터들의 심리 묘사와 미스터리적인 요소가 적절히 어우러져 어드벤처 게임 특유의 묘미를 확실하게 전달해 준다.

스퀘어의 두번째 박격포, 게임 업계 석권을 위한 표적 조준

스퀘어가 4개의 타이틀을 동시에 발표하면서 게임 업계는 또다시 술렁거리기 시작했다.

항간에는 이제 스퀘어가 질이 아닌 양으로 밀어부치겠다는 전략으로 바꾼 것이 아니냐는 비난섞인 냉소를 보내는 사람들도 있다. 또한 지난 2월부터 TV 선전으로 나가고 있는 『FFVII』에 대해서는 이제 거의 할말을 잃어버렸다고 표현하고 있다. 모든 상품을 막론하고 상품이 나오기 10개월이나 전부터 선전을 하는 것은 아무리 생각해도 좀 지나치나는 게 중론이다.

특히 업계 중에서도 스퀘어에 대한 비난의 소리는 거의 닌텐도가 주도하고 있다고 할 정도로 스퀘어에 대해 곱지 않은 시각으로 보고 있어 이들 사이의 한냉 전선은 극에 달하고 있다.

지난번에 잠깐 소개한 바 있지만 스퀘어가 지금까지 발매한 전 타이틀을 미국 윈도 '95로 『화이널 환타지는VII』은 앞으로 등장하게 될 윈도 '96으로 이식할 것이라고 발표했다. 또한 이러한 모든 스퀘어 타이틀의 유통은 마이크로소프트사에게 전면적으로 일임할 것이라고 덧붙였다. 하지만 같은 윈도 시장이라 해도 일본 내에서는 닌텐도 서드파티로 출시되었던 타이틀은 그들의 승인이 필요하므로 자국 시장은 제외하고 미국 윈도 시장을 노리게 된 것이다. 그렇다고는 해도 일본에서는 미국 타이틀 수입이 전혀 까다롭지 않기 때문에 미국에서 유통된다는 것은 거의 전량이 일본이나 한국, 그밖에 전세계의 PC 게임 유저들의 손으로 들어 온다는 얘기가 된다.

이것은 결국 닌텐도가 자신들에 대해 아무리 비우호적이고 비협조적인 자세를 취한다고 해도 앞으로 PS 이외에 다른 어떤 플랫폼이든 어떠한 방향성을 제시하든 전혀 구애받지 않는다는 식의 콧방귀인 셈이 된다.

윈도 게임은 별도의 게임기를 필요로 하는 것이 아니므로 전세계적으로 그들이 공략할 수 있는 윈도 시장은 플레이 스테이션과 비교하면 PS는 탑승객이 서너명 정도밖에 내리지 않는 간이역에 불과한 것이다.

또한 그동안 닌텐도에서 시리즈로 발매되었던 『로맨싱 사가』, 『성검전설』, 『프론트 미션』과 같은 시리즈 대작들의 후속편을 PS로 발매할 것이라고 발표, 스퀘어는 윈도 시장을 비대하게 만드는 동시에 앞으로 PS 하드웨어 보급대수 또한 급격히 증가시켜 줄 것으로 예상된다.

한가지 재밌는 사실은 닌텐도측에서는 현재 게임업계는 앞으로 더 나갈 방향성을 잃어버렸다라고 표현한 반면 스퀘어는 앞으로의 게임은 지금까지의 형식적인 틀에 구애되지 않고 차세대 엔터테인먼트로서 발전할 수 있는 무한한 가능성이 잠재되어 있다고 주장하고 있다.

영화에서 사용되는 카메라 기술로 인해 시각적인 효과와 인터랙티브 성 있는 시나리오, 풀 CG 영상에 의한 리얼함을 활용한다면 앞으로의 게임은 아직도 도전해야 할 것은 무한하다고 말하고 있다.

스퀘어의 이러한 생각이 단순히 말로서만 떠벌리는 것이 아니라는 것은 스퀘어 LA사에서 활약하고 있는 CG 영상의 귀재들 이외에도 LAN이나 ONYX, INDY, INDIGO2 등 뜻도 이해하기 힘든 최첨단 기제를 도입하고 있는 것으로 증명되는 것이다. 이것으로 닌텐도와의 제 2차전은 또한번 스퀘어의 압승으로 끝나버리게 된 셈이다.

PS 메모리 카드 대연구

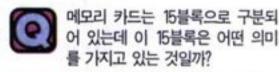
구조를 알아야 제대로 쓰지!

Q 메모리 카드의 설명서를 보면 데이터는 후레쉬 메모리에 기록되어 있다고 하는데 후레쉬 메모리는 무엇인가? 또 세가 새턴 등은 데이터 세이브용으로 본체에 전지가 필요한데 플레이 스테이션은 왜 필요가 없는 건지.

A 후레쉬 메모리는 본체에 삽입되었을 때만 데이터의 기록이 가능하다. 그리고 그렇지 않을 경우는 기록된 그대로의 상태를 보존하는 기능을 가지고 있다. SCE에서는 전지가 다 되면 중요한 게임 데이터가 지워지는 일이 없게 하기 위해서 이러한 후레쉬 메모리를 사용하고 있다.

일본제품의 메모리 카드

유럽제품의 메모리 카드

Q 메모리 카드는 15블록으로 구분되어 있는데 이 15블록은 어떤 의미를 가지고 있는 것일까?

A 메모리카드의 용량은 1M비트이다. 여러가지 게임의 내용을 고려해서 기록할 수 있는 하나의 단위를 8K비트 정도로 설정해 확보할 수 있는 최대 블록 수가 15로 되는 것이다.

Q 현재 국내에 나와 있는 메모리 카드는 일본산으로 알고 있다. 그런데 이 메모리 카드는 유럽이나 북미에도 있다고 들었는데 국가별 차이는 무엇일까?

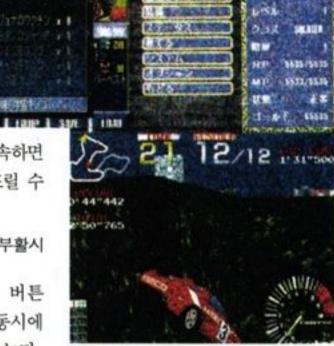
A 시스템 자체는 같다. 단, 데이터 세이브시 화면이 약간 다르다. 메모리 카드의 원산지 일본과 북미는 문자만 다르나 구미는 그래픽 자체도 다르다.

Q 메모리 카드와 유사한 「액션 리플레이」는 메모리 카드와 어떻게 다른가?

A 플레이 스테이션의 주변기기는 SCE의 라이센스 프로그램을 원칙으로 각 메이커에 기획, 제조, 판매하고 있다. 라이센스를 맺지 않고 출하하는 상품 중에는 플레이 스테이션에 접속하면 과전류가 흘러 본체를 망가뜨릴 수 있다.

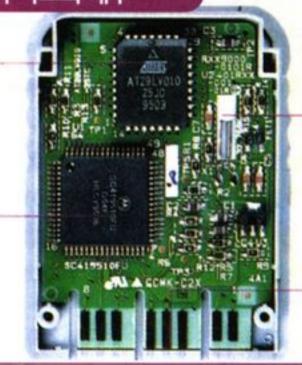
이것이 소니와 라이센스를 맺지 않고 출하한 제품

Q 한번 지워진 데이터를 부활시키는 커맨드는?

A 이 커맨드는 4개의 버튼(L1, L2, R1, R2)를 동시에 누르지 않으면 실행되지 않는다. 때문에 플레이 스테이션 발매 직후 많은 유저들로부터 잘 안된다는 항의가 있었다. 능숙하게 하려면 비법을 찾아낼 때처럼 타이밍을 잘 맞추면 된다.

「액션 리플레이」는 SCE의 허가를 받지 않은 메모리 카드. 이것을 사용하면 게임의 밸런스를 망가뜨린다

메모리 카드의 내부

메모리 데이터는 이 후레쉬 메모리에 세이브되어 축적된다.

마이콘 어느 데이터를 어떻게 세이브 하는가를 제어한다. 말하자면 메모리 카드의 두뇌 부분.

발진자 하드 본체와 카드의 전기적인 진동을 싱크로시킨다. 시계 등에도 사용되고 있다.

커넥터 하드 본체와 카드의 교두보적인 역할을 한다. 여기를 통해 데이터가 교류된다.

PS 연내 발매 가능성은?

플레이 스테이션이 11월에 정식 발매된다는 발표가 있었지만 대다수의 사람들은 그 부분에 있어 아직도 석연찮은 시각으로 바라보고 있다.

그동안 신빙성없는 루머에 여러차례 시달려 온 국내 게임머들과 게임 관련 업체들은 거의 연내 발매는 힘든 것으로 단정짓고 있다.

하지만 소니 뮤직 측에서는 아직까지 확정된 사항은 없지만 11월에 정식 발매되는 것은 기정사실이며 다만 현재 자사에서 직접 게임기 사업에 참여하겠다고 선뜻 결정할 수 없는 것은 국내 게임 업계의 미지수적인 여러 요인들 때문이라고밝혔다.

현재 국내 기업들 중에서는 미원정보통신만이 유일하게 플레이 스테이션 판권을 두고 소니 뮤직과 타협중인 것으로 알려졌으며 이 두 업체들 사이에서 이제 조만간 중대 발표가 있을 듯하다.

소니 뮤직에서 직접 유통에 나서게 될지 미원측에게 플레이 스테이션 판권을 전면적으로 일임하게 될지는 소니 뮤직측이 게임기 시장의 미래를 어떻게 내다보는가 하는 문제가 최대의 관건으로 작용하게 될 것이다.

MIWON VS SONY

미국 타이틀 유통 제 1주자 (주)일렉트로닉스 브띠끄 코리아

일렉트로닉스 브띠끄(Electronics Boutique)는 미국에 본사를 두고 있는 대규모 게임 유통사로 IBM PC 타이틀에서 비디오 게임 타이틀을 비롯 모든 게임 관련 주변기기를 판매하고 있는 게임 유통사이다.

우리나라에는 용산점과 잠실점, 분당점이 이미 오픈한 상태이며 앞으로 총 80여점의 일렉트로닉스 브띠끄가 전국 각지에 추가 개점될 예정이다.

EB는 한국 이외에도 현재 캐나다, 영국에 지사를 두고 있으며 아시아 권에서는 한국을 시작으로 일본에도 진출할 계획을 갖고 있다.

EB 코리아는 쌍용과 50%의 지분을 나누어 갖고 있는 합작 회사로 이곳 EB 매장에서 판매되는 게임 타이틀은 모두 독자적인 심의를 거쳐 한국에 들어오게 된다. 때문에 차세대 게임은 미국 타이틀이 주류를 이루며 일본 타이틀이라도 영문화되어 있는 타이틀은 간단한 심의를 거쳐 유통될 것이다.

앞에서 소개된 대로 스퀘어 출시작들이 모두 윈도용으로 이식된다면 현재 4개국뿐만 아니라 전세계적으로, 또한 EB 이외에도 더 많은 IBM 유통사들이 전세계적인 유통망을 갖게 될 것이다.

EB 코리아는 음비법으로 전면 차단되어 있는 일본 타이틀이 정식으로 유통될 수 있는 활로를 열어주는 동시에 한국의 게임 유저들이 다양한 미국 타이틀을 접할 수 있는 기회를 마련해 주고 있다.

하지만 현재 국내 플레이 스테이션 유저들이 보유하고 있는 PS는 미국판 타이틀이 전혀 호환되지 않으므로 PS 정식 발매와 함께 부수적으로 컨버터 칩이 국내에 수입되어 개조할 수 있는 루트를 제공해 줄 것으로 보인다.

PS

장르	드라마틱 시뮬레이션	현지 발매일	96년 12월 예정
제작사	반프레스토	현지 발매가	미정

이제 구식 SD 로보트 대전은 싫다!

신 슈퍼 로보트 대전

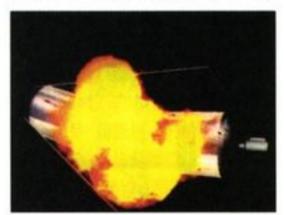
96년초를 화려하게 장식했던 PS용 『제 4차 슈퍼 로보트 대전S』. 시나리오가 종결된 후 다시는 등장하지 않을 것처럼 보였던 로보트 대전 시리즈가 새로운 캐릭터, 새로운 시나리오로 재등장했다. 또한 즐거운 점은 전작 『제 4차 슈퍼 로보트 대전S』가 단순한 이식작이었다는 점에 비해서 이번의 『신 슈퍼 로보트 대전』은 완벽한 오리지널 게임이란 점이다.

신 로보트 대전! 완전 오리지널 스토리로 등장!!

이제까지 총 6개의 시리즈를 탄생시켰던(제 4차 슈퍼 로보트 대전S는 제외) 로보트 대전 시리즈. 전작 4차와 라기아스의 모든 비밀이 밝혀졌던 『마장기신』으로 모든 시나리오가 종결되어 더 이상의 로보트 대전 시리즈는 등장하지 않을 듯했다. 그러나 PS용 『제 4차 슈퍼 로보트 대전S』의 엔딩 부분에는 『BATTLE OF SUNRISE』라는 가칭의 예고편이 들어 있었고 때문에 많은 로보트 대전 팬들은 이 신 시리즈의 공개를 목 놓아 기다려 왔다.

현재 공개된 정보는 배틀신과 변경된 등장 캐릭터, 그리고 필드 맵 등이다. 12월 발매를 목표로 제작되고 있는 이 게임이 벌써 이 정도의 완성도를 보이고 있는 것으로 봐서 순조롭게 진행되고 있다는 것을 알 수 있다.

오프닝 역시 이제까지의 어떤 시리즈와 비교해 봐도 화려하며 배틀신에 등장하는 캐릭터들은 『마장기신』 이후에 리얼 타입으로 정착이라도 된 듯이 1대 1 스케일을 가지고 있다. 캐릭터 디자인은 역시 카토키 하지메(스내처, 폴리스 너츠, 건담 등을 담당했다)씨가 맡고 있으며 그 외에도 게임용 오리지널 로보트도 등장한다고 한다.

이제까지 본 적도 없던 우주전함이 워프를 개시한다

비밀의 우주전함의 공격에 의해 코로니와 셔틀이 함께 파괴된다

코로니를 떠나는 셔틀. 잠시 후…

신 시리즈의 시작으로 변모된 시스템을 검증한다!

새로운 캐릭터들의 등장과 그에 따른 새로운 적들의 출현. PS만의 오리지널(캐릭터가 아니라 시나리오만을 말하는 것) 게임이라는 점에서 『신 슈퍼 로보트 대전』은 대체 어떠한 변화를 보여줄 것인가? 여기서는 현재 4가지로 나뉘어지는 신 시리즈의 모습을 소개하겠다.

SD에서 리얼 사이즈로! 박력의 전투신

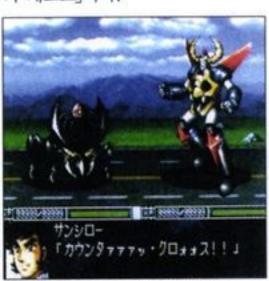
이제까지의 시리즈에서는 SD 사이즈였던 로보트들이(마장기신을 제외하고) 리얼 사이즈로 변했다. SD라는 점에서 박력을 느끼기 힘들었던 유저들도 이제는 그러한 염려를 할 필요가 없어졌다. 더욱이 각 로보트들의 필살기는 『제 4차 슈퍼 로보트 대전S』를 훨씬 능가하는 애니메이션 패턴으로 구성되어 있다. 또한 격투전이나 장거리 공격, 회피 등의 전투시 행동에 따라 그래픽이 변화하며 그 패턴 수는

시리즈 최대! 모든 팬들이 기다리던 초박력 리얼 사이즈 배틀이 드디어 실현되는 것이다.

SD타입의 로보트들이…

리얼 사이즈로 변모된다. 초박력!

전투가 시끌벅적! 약 90명의 초호화 성우진

『제 4차S』에서도 채용됐던 성우 기용. 그러나 특정의 주인공급 캐릭터밖에 육성이 들어가 있지 않았다. 때문에 음성이 나오는 캐릭터와 나오지 않는 캐릭터의 격차가 심했었지만 이번의 『신 로보트 대전』에서는 등장하는 약 120명의 캐릭터 전원이 전투신에서 육성 지원이 된다. 치열한 전투 속에서 약 90명의 베테랑 성우진이 서로의 실력을 겨루게 된 것이다. 이것은 단순히 「호화 캐스트」라는 말로는 넘어갈 수 없는 사상 최고의 「초초호화 캐스트」이다.

배틀신에 등장하는 모든 캐릭터들에게 육성이 지원된다

캐스팅을 대폭 변경

너무나 많은 캐릭터들이 등장하여 스토리를 따라가는 것만도 힘들다는 이야기도 간혹 나오고 있는 로보트 대전 시리즈. 이번에는 신 시리즈라는 이미지를 강조함과 동시에 이러한 점을 개선코자 캐스팅에 대폭적인 변경이 일어났다. 현재까지 판명된 신 캐릭터들은 「볼테스V」, 「가이킹」, 「V건담」, 「G건담」, 「건담W」의 다섯 작품. 이중에 「V건담」과 「G건담」은 GB판의 『제 2차G』에 등장했었지만 그것을 제외하면 최초로 등장하게 되는 것이다. 또한 과거에 등장했던 캐릭터 중에는 현재 「마징가Z」와 「단쿠가」의 등장이 확정되어 있다. 이외에 무엇이 삭제되고 무엇이 추가될지는 아직 미정이다.

초전자 머신 볼테스V

▲ 다섯개의 전투기가 합체하여 거대 로보트가 된다는 맥락을 이어받아 「컴배틀러V」이후에 방영됐던 애니메이션. 정신 커맨드는 역시 5명 전원이 사용할 수 있겠지!?

대공마룡 가이킹

▲ 방송 당시 그 기묘한 디자인으로 컬트적인 인기를 모았던 이색 애니메이션. 말로는 표현할 수 없을 정도로 거대한 대공마룡은 모험으로 등장할 것인가?

기동전사 V건담

◀ 우주세기를 무대로한 애니메이션 건담 중 시대적으로 최후의 작품이며 무거운 분위기를 가지고 있었던 「V건담」. 「제 2차G」에도 등장했었다

신 기동전기 건담 W

▶우주세기와는 세계를 달리한 건담 시리즈. 슈퍼 로보트들과 비교해 강력한 건담은 어떻게 재현될 것인가?

게임을 위한 오리지널 캐릭터 등장!

완전히 새로운 시나리오로 전개되는 『신 로보트 대전』에서는 마사키를 시작으로 그 위력을 자랑하는 마장기신 계열은 유감스럽게도 등장하지 않는다. 그러나 그 대신에 새로운 오리지널 캐릭터가 등장한다. 그리고 그 오리지널 캐릭터가 탑승하게 되는 로보트의 디자인을 『건담 0083』등으로 알려진 카토키 하지메씨와 『명왕계획 제오라이머』등에서 활약했던 모리키 세이야스씨 두사람이 담당하고 있다. 이 두사람이라면 마장기신을 능가하는 캐릭터를 기대해도 좋을 것이다.

로보트 대전 시리즈에서 상당히 높은 인기를 누리며 주요 캐릭터로 자리잡았던 마사키와 사이버스타가 삭제된 것은 아쉽지만 더욱 멋있는 캐릭터가 나올지도!?

게임 시스템의 변경은 있는가?

누구나가 민감하게 반응하는 부분이 바로 배틀 필드의 시스템. 여기에 소개된 필드 사진을 보면 필드 자체가 좀더 입체적으로 변경됐다는 것 이외에 시스템적으로 크게 달라져 보이는 것은 없는 듯하다.

시리즈를 거듭해 오면서 완벽하다는 평가를 받았던 게임 시스템이기 때문에 변경할 필요가 없었던 것일까?

커맨드적인 면만을 보아도 시스템의 변경은 없는 듯하다

게임 역사상 최고로 비싼 타이틀이 등장했다!

PS

PS 본체가 발매될 당시부터 화제가 되었던 젝시드가 드디어 그 모습을 공개했다. 모형 로보트를 본체에 장착해 대전한다는 것이나 소프트 하나의 가격이 플스 본체와 똑같다는 것만 봐도 예사로운 타이틀이 아닌 것만은 틀림없다. 고가에 상응하는 완성도를 보여줄 수 있을 것인지 터무니없는 타이틀이 될 지는 앞으로 공개되는 정보를 통해 짐작할 수 있을 것이다.

프라모델을 장착한 신 개념 격투액션

젝시드 세계관 검증

3D 프라모델을 동봉한 격투 게임이 발매된다는 발표가 있은 후 오랜 시간이 흘렀다. 각각 4개의 파트로 나누어진 4개의 모델, 그것들을 바꾸어 조립함에 따라 게임상의 '젝시드'라고 불리는 병기가 리얼타임으로 변화하는 참신한 시스템을 갖고 있는 이 게임은 그 독자성으로 인해 개발 상황에 진척을 보이지 못했다. 하지만 드디어 젝시드의 파일럿이 되는 캐릭터들의 디자인과 기본적인 시스템이 공개되었다.

'96 토이쇼에서 이미 그 모습을 공개한 바 있는 『젝시드』는 『동경대학 이야기』나 『골든 보이』 등을 쓴 인기 만화가 에가와 다츠야 씨가 디자인을 맡았다.

그는 현대적인 액션 감각으로 청소년들의 취향에 맞춰 중후한 멋보다는 끼 있는 로보트라고 표현할 수 있을 정도로 활력넘치는 개성을 반영하는데 중점을 두었다.

복장 설정 등에서도 세계관(거대한 원석들의 습격으로 인류가 파멸하기 시작한 근미래)을 엿볼 수 있으며 메카닉끼리도 서로 다른 민족성을 의식할 수 있도록 설정했다.

PS 공모전 당첨자 & 앙케이드 결과 발표

◐제트 랭크 공모전

드래곤 볼 Z ~위대한 전설의 6번째 스테이지에서 제트 랭크를 100으로 만들어 보내주신 아래 3명의 독자분들께는 바이오 하자드 공략비디오를 보내드리겠습니다.

- 권진수 : 서울시 서초구 양재동 323-4
- 이윤석 : 서울시 송파구 오금동 29-8번지
- 김석주 : 전북 전주시 덕진구 덕진 1동 3통 4반

◐PS 앙케이트 결과 발표

1)앞으로 발매될 PS기대 소프트 NO.10

① 화이널 환타지VII
② 토발 NO.1 ③ 아크 더 래드II
④ 이투신전 ⑤ 와일드 암즈
⑥ 스트리트 화이터 제로II
⑦ 메가듀도 2096 ⑧ 노엘
⑨ 마크로스 디지털 미션
⑩ 바이오 하자드II

2) PS 코너에서 다뤄주었으면 하는 기사나 공략은?

① 화이널 환타지VII
② 토발 NO.1
③ PS 국내 발매 소식
④ PS 미래의 방향성
⑤ 철권 소식
⑥ 힘내라 고에몽 공략
⑦ 포포로크로이스 이야기 공략

3) 지금까지 발매된 PS 소프트 중 가장 재밌게 즐긴 타이틀 NO.10

① 철권2 ② 바이오 하자드
③ 제 4차 슈퍼 로보트 대전
④ 스트리트 화이터 제로
⑤ 리지 레이서 시리즈
⑥ 하이퍼 올림픽 인 애틀란타
⑦ 드래곤볼 ~위대한 드래곤 볼 전설
⑧ 투신전 ⑨ 키릭 더 블러드
⑩ 두근두근 메모리얼

4) 다른 기종에서 이식되기를 바라는 PS 타이틀 NO.10

① 버철 화이터 시리즈
② 랑그릿사
③ 킹 오브 더 화이터즈 '96
④ 나이츠 ⑤ 드래곤 포스
⑥ 슈퍼마리오64 ⑦ 화이팅 바이퍼즈
⑧ 버철캅 ⑨ 버철 화이터 키즈
⑩ 드래곤 퀘스트 시리즈

5) 한글화되기를 바라는 PS 소프트 NO.10

① 화이널 환타지VII
② 두근두근 메모리얼
③ 노엘 ④ 바이오 하자드
⑤ 프린세스 메이커3
⑥ 아크 더 래드II
⑦ 포포로크로이스 이야기
⑧ 택틱스 오거 ⑨ 와일드 암즈
⑩ 드래곤 볼 Z

◐철권 공략비디오 당첨자

- 전병창 : 서울시 관악구
- 이준기 : 경기도 안양시 평촌동 꿈

maintenance

연동 시스템

3D 모델 연동 시스템은 메모리 카드 슬롯에 3D 모델을 접속한 상태에서 「maintenance/유지, 보존」 화면을 보면 1번의 상태가 된다. 그 상태에서 3D 모델의 상반신과 하반신을 떼어내면 PS에 접속되어 있지 않은 상반신은 2번 사진과 같이 화면상으로부터 사라져 버린다. 동봉된 4개의 모델 중에 다른 것의 하반신과 합체시키면 사진 3번과 같이 또다른 프라 모델이 화면에 등장한다. 또한 사진 4번과 같이 팔을 파트별로 변경시킬 수도 있다. 이와 같이 동봉된 4개의 기체 모델의 상반신, 하반신 좌우의 팔을 자유롭게 접속해 256가지로 변화시킬 수 있다. 이 중에서 기호에 맞는 젝시드로 접속하면 원하는 3D 모델을 화면상에서와 같이 동시에 만들 수가 있다.

사진 5번을 보면 플레이어가 선택한 젝시드는 그 색깔도 파트마다 변경시킬 수 있을 뿐 아니라 소속 부대를 나타내는 엔그렘「engram/기억의 흔적」도 선택할 수 있다.

파트의 조합과 성장▶▶▶▶▶

「maintenance」 화면에서는 패러미터 부분 등에 의해 수치적으로도 젝시드를 독자적인 오리지널 기체로 만들 수가 있다.

대전 모드는 물론 스토리 모드도 준비되어 있으며 대전을 계속하면 플레이어 기체는 성장하게 된다. 그에 따른 결과는 3D 모델에 내장된 메모리에 기록할 수 있다. 파트의 조합과 성장, 이 두가지 요소에 의해 젝시드는 유니크한 프라 모델로 탄생된다.

3D model

▶3D 모델이 접속된 PS. 모니터에도 PS에 접속한 프라 모델과 똑같은 젝시드가 비춰진다

PS

fight action

▲이것이 젝시드의 전투 화면. 왼쪽의 maintenance 화면에서 만든 오리지널 젝시드는 중량감이 느껴지는 동시에 스피드감도 탁월하다

• 서동일 :
자산동 3
• 김상표 :
삼다리 1

▶앙케이트에 참여해 주신 분들이 너무 많아 모두 뽑아드리지 못하는 점을 죄송하게 생각합니다. 아래 20명의 독자분들께는 챔프 점수 1,000점씩을 드리겠습니다.

• 김상우 :
3가 29-1
• 김지해 :
18동 7빈
• 김창환 :
529 9/6
• 권창오 :
하리 80
• 설성현 :
75-19
• 양준영 :
신5차A
• 강동균 :
광A 10
• 김진현 :
계리 45
• 우태훈 :
키A 10
• 추현철 :
나/205
• 오재영 :
13-3
• 서대인 :
460-21
• 현지환 :
보람A 2
• 김 진 :
508-8
• 신민수 :
• 이준원:
주공A 6
• 이호정 :
리 121
• 고일수 :
106-4
• 박대하 :
동 205-
• 유형욱 :

PS 9월 이벤트

이번호 PS 이벤트에서는 인기가요를 재밌게 개사해서 보내주시는 분들께 푸짐한 상품과 챔프점수를 드리겠습니다.
테이프에 직접 자신의 노래를 담아서 보내주셔도 좋습니다.
▶ 참고 : 「버그를 잡아라」코너에 실린 홍종여명 버그헌터의 스피드 개사곡.
독자분들의 기상천외한 아이디어를 기다리고 있겠습니다. 주제, 곡명 자유 선택

- 장원 1명
- 준장원 2명
- 가작 : 5명
- 그외의 10명 : 챔프점수 1,000점

남코 4대 타이틀 PS등장!

NAMCO

PS

PS에 남코의 라인업이 대거 등장한다. 지금까지의 발매 타이틀을 보면 『리지 레이서』를 시작으로 『사이버 슬래드』, 『스타 블레이드 알파』, 『철권』 등 아케이드의 퀄리티를 가정용으로 완벽하게 이식했으며 그 때마다 독자적인 오리지널 모드나 요소로 아케이드를 초월하는 완성도를 선보였다. 또한 『남코 뮤지엄』이라는 타이틀로 그리운 고전 게임과 명작 게임을 모아 6개의 타이틀을 5,800엔이라는 저렴한 가격으로 발매하고 있으며 여기에 그치지 않고 『월드 스타디움 EX』와 『스매쉬 코트』 등 최강의 스포츠 명작을 준비하고 있다.

NO.1 신 리지 레이서(가칭)

장르	레이싱	현지 발매일	미정
제작사	남코	현지 발매가	미정

RCG 최고봉 시리즈 또 나타났다!

새빨간 차를 몰고 적을 제치고 화려한 드리프트를 연출하며 코너웍을 하는 쾌감이 과히 환상적이라 할 수 있는 본격 RCG 『리지 레이서』.

아케이드로 대히트를 기록한 후 가정용으로 등장한 것은 벌써 2년 전의 일. 그리고 지난해 연말에는 PS용의 속편 『리지 레이서 레볼루션』이 등장. 통신대전까지 가능하게 하는 등 PS 독자적인 시리즈로 정착하기 시작했다. 이번에 등장하게 될 3탄에도 역시 「데빌 카」가 나오는지. 전작이 탁월한 게임성을 보여준 만큼 여러가지 의문점이 생긴다.

항상 기대에 부응했던 거물 타이틀인 만큼 이번에도 뭔가 깜짝 놀랄만한 신요소를 내놓을 것이라고 기대되는데…

아케이드용이 『레이브~』이고 첫 자가 모두 'R'이니까 신작도 'R'을 추가해 약칭이 『RRRR』이 되지 않을까. 너무 긴가?!

♥ 체크 1 ★★★★★★★★★★★★★★

발매중인 시리즈 2탄 『리지 레이서 레볼루션』은 남코의 기술력을 과시한 간판 타이틀이다. 이번에는 어디까지 레이싱 팬들을 놀라게 해줄지 기대된다. 이번 시리즈에서는 변경점과 개량점이 풍부하다고 하는데 아직까지는 몇개의 코스가 설정될지 조차 공개되지 않았지만 다음달 정도에는 대략적인 윤곽을 소개할 수 있을 것이다.

탁월한 완성도를 자랑했던 전작

♥ 체크 2 ★★★★★★★★★★★★★

이번 시리즈에서는 레이싱으로서의 완성도는 물론 다양한 숨은 요소도 첨가된다. 이번 3탄에서는 달리는 흥분과 숨겨진 머신을 발견하는 감격의 순간을 더욱 환상적으로 맛볼 수 있을 것 같다.

또한 이번 시리즈에서는 현재 발매중에 있는 아날로그 조이스틱에 대응될 예정이며 대전 케이블에 의한 대전도 가능하다.

숨은 머신으로 화제를 불렀던 『RRR』

월드 스타디움 EX

7월 26일 발매된 PS용 『월드 스타디움 EX』의 최대의 매력은 내지콘 대응이라는 점. 또한 배팅 시에는 배트의 스윙 스피드를, 공을 잡을 때에는 공의 속도를 조정할 수 있어 보다 감각적인 플레이를 즐길 수 있다.

또한 오리지널 캐릭터를 만들어 구단에 입단시켜 플레이할 수 있는데, 이 때에는 4번의 테스트를 받아 그 결과에 따라 선수 능력이 결정된다. 물론 이름도 자유롭게 붙일 수 있어 자신의 분신과도 같은 캐릭터를 만들 수가 있다.

투수라도 외야수라도 OK! 다만 테스트의 내용은 다르다

자신이 만든 캐릭터를 원하는 구단에서 활약하게 한다

PS

NO.2 에이스 컴배트 2(가칭)

초음속 대공 비행, 그 아찔한 흥분이 좋다!

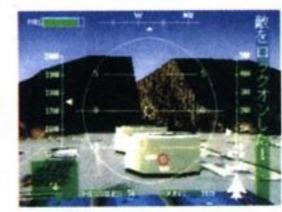
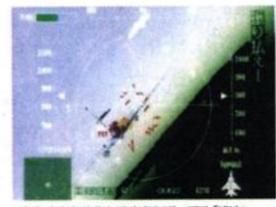
『에이스 컴배트』는 3D 슈팅의 상쾌함과 비행 시뮬레이션의 치밀함을 조합시킨 명작으로 많은 팬들에게 압도적인 지지를 얻었던 작품.

이번 속편이 되는 타이틀에는 실제로 플레이해보지 않으면 이해할 수 없는 탁월한 스피드감과 전략성이 보여질 것이라고 한다.

『2』에서는 전작의 아날로그 조작을 네지콘으로 실현시켰으며 아날로그 스틱에도 완전 대응될 예정이라고 한다. 또한 매니어도 만족할만한 화끈한 도그 화이터는 전작의 수준을 능가하게 될 것이라고 하는데…

폴리곤으로 도그 화이트를 실현해 호평을 받았던 『에이스 컴배트』는 남코가 내놓은 PS 오리지널 타이틀이다. 플레이어는 전투기에 탑승해 도시와 사막, 바다 등에서 다양한 미션을 클리어해 나가야 한다.

구출과 정찰, 공모 습격 등 미션은 모두 16개. 그 중간 중간에 축적해 둔 상금으로 다음 머신을 구입할 수 있으며 RPG 감각도 즐길 수 있다.

이번 시리즈에서는 사운드와 그래픽에 있어서 탁월한 긴박감을 보여줬던 전작에서 어느 정도의 파워업을 보여줄지, 참신한 미션은 어느 정도 추가될지 기대된다.

전작은 네지콘 대응

박력 만점의 전개가 잊혀지지 않는 전작 『에이스 컴배트』

지금까지 발매된 남코 타이틀

앞으로 발매될 타이틀

『사이버 슬레드』의 기판 하나 가격은 천여만원을 웃돈다

원형 『갤럭시언』은 박람회용으로 전시될 정도로 세계적인 기술을 자랑하는 타이틀

NO.3 건 버레트

ARC용 코믹 슈팅, PS에서는 콘트롤러가 생명!

아케이드 인기 코미디 터치 건 슈팅 『건 버레트』가 PS로 이식된다. 아케이드 용에서는 50개 이상의 스테이지에 연습, 초급, 상급, 초상급의 4단계 난이도 중에 선택 가능했지만 PS용에서는 어떻게 될까?

포프에서의 귀여운 캐릭터와 「하위드 브로 백」 시스템에 의한 리얼한 반동을 플레이어에게 전하는 핸드 건. 슈팅 게임으로 1994년 10월 아케이드에서 발매되어 많은 화제를 낳았던 타이틀이다.

오리지널 모드가 어느정도 추가될지, 브로바크식 총은 어떻게 재현될지 여러가지 궁금증을 유발한다.

건 슈팅에 총은 필수품인 만큼 콘트롤러에 대한 궁금증이 생기는 것은 당연한 일! 『건 버레트』, 『타임 크라이시스』는 모두가 건슈팅으로 게임의 매력을 100% 발휘하기에는 역시 건 타입의 콘트롤러의 성능이 뒷받침되어야 한다.

독특한 세계관에 맞춰 총의 디자인에 있어서도 뭔가 특성있게 제작되면 감정이입이 쉬워질 뿐만 아니라 게임성도 2배가 될 것은 분명하다.

버라이어티가 풍부한 게임 스테이지. 제한 시간 내에 표시된 규정을 완수하면 클리어된다

NO.4 타임 크라이시스(가칭)

PS에서 액션 영화의 스릴을 맛볼 수 있게 된다!

아케이드에서 아름다운 그래픽과 견실한 스토리로 마치 실제 영화의 주인공이 된 것 같은 긴장감을 주었던 『타임 크라이시스』.

장애물에 숨을 수 있는 페달. 이것은 건 슈팅으로서는 획기적인 시스템인만큼 이식 퀄리티에 기대가 집중된다.

이 액션 페달을 밟으면 캐릭터가 웅크리고 바로 몸을 숨기는 액션을 취한다는 점에서 독창성을 발휘한다.

PS 이식작에서 주목되는 것은 액션 페달의 기능을 콘트롤러의 어느 부분에 갖게 하는가 하는 점이다. 새롭게 발매되는 건 콘트롤러에는 무엇인가 새로운 기능이 추가된다고 하며 게임 내용에 있어서는 그래픽뿐만 아니라 알고리즘에 의해 적 캐릭터의 레벨이 개성있게 표현된다.

몸을 숨기는 것 이외에도 액션 페달을 사용해 웅크려서 적의 공격을 피하는 것이 가능하다

적의 출현 패턴이나 공격 방법은 일정하지 않으며 플레이어의 반응에 따라 다채로운 공격을 구사해 오는 격렬한 설정과 스토리가 매력적인 건 슈팅

스매쉬 코트

9월 6일에 발매되는 『스매쉬 코트』는 SFC용을 답습한 남코의 테니스 게임으로 PS용에서도 여전히 숨은 요소나 신 시스템이 가득하다. 대회 우승으로 입수한 아이템으로 자신이 직접 코트를 만들거나 메모리 카드를 사용해 아이템을 모아 대전할 수 있는 모드도 있다.

PS용에서는 역시 캐릭터가 폴리곤으로 묘사된다. 때문에 볼이 갑자기 시야에서 사라지는 경우도 있지만 오히려 이러한 점으로 해서 게임성은 훨씬 상승되었다.

볼이 갑자기 사라져 플레이어를 당황하게 만들기도 한다

송곳니에서 신 전투 시스템으로 새롭게 무장!

PS

아루남의 날개 노을의 저편

장르	RPG	현지 발매일	미정
제작사	라이트 스탭	현지 발매가	미정

『아루남의 송곳니』에 이어 새롭게 등장하게 되는 이번 시리즈는 RPG로 무대를 옮겨 전작에서 보여줬던 캐릭터들의 드라마적인 요소를 더욱 파워 업해 입체적인 필드에서 새로운 새계관을 보여준다.
이번에는 이 시리즈의 매력적인 요소의 하나라고 할 수 있는 비주얼 신과 함께 변경된 세계 설정이나 기본 시스템을 알아보았다.

세계 설정

이번 시리즈는 전작에서 5년이 흘러 그동안 사용해 왔던 「기법」의 힘을 잃어버리고 외연(外燃)기관을 이용한 기계 문명이 영화를 누리게 된다.

그리고 그 기계 문명을 무기화하여 무력적인 지배를 감행하는 진칭 공화국이 세력권을 쥐고 있다.

휘정석

현재 아루남의 세계에서는 가장 귀중하게 여기는 광석으로 「기계」를 움직일 때 필요한 전지와 같은 역할을 한다. 전문업자도 존재하며 환금도 가능한 아이템.

증기기관

휘정석을 연소시켜 에너지로 변환하는 시스템. 손쉽게 대량의 에너지를 얻을 수 있지만 유독 가스가 발생하는 위험이 따른다.

PS 오리지널의 게임 시스템 점검

PC엔진으로 호평받았던 『아루남의 송곳니』. PS용으로는 어드벤처 게임으로 이식된 바 있으며 그 속편에 해당하는 것이 바로 이번에 새롭게 등장하는 『아루남의 날개~노을의 저편』이다.

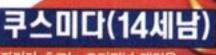
이번 시리즈는 장르가 RPG로 바뀐만큼 기본 시스템이나 무대가 되는 세계 또한 전작에서 크게 변경되었다. 특히 전투에는 「파티 어택 모드」가 새롭게 추가되었다.

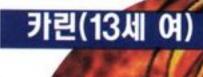
물론 전작에서 계승된 부분도 있으며 전작에서 묘사되었던 「캐릭터들 사이의 드라마」를 통해 적과 아군으로 나뉘어진 자들의 비애와 증오를 중점적으로 다루고 있다.

또한 전작에서 활약한 캐릭터들이 재등장한다고 하는데 아직까지는 그들 사이의 관계가 어떻게 변화될 지는…

최초로 공개되는 던전 신

하늘에 반짝이는 별이 인상적인 필드 화면

쿠스미다(14세남)

자기가 휴르는 오리지널 대검을 무기로 사용하는 고아 소년. 남을 배려할 줄 아는 따뜻함이 있으며 사소한 일에는 거의 신경쓰지 않는다. 운동 신경이 뛰어나며 특히 신체를 사용한 무술이 탁월한 전형적인 전사 스타일로 연상의 여인에게 약하다.

카린(13세 여)

쿠스미다와 같은 고아로 똑부러지는 성격의 소유자로 약초에 대해서는 전문가라고 할 정도로 박식한 지식을 가지고 있다. 자신이 쿠스미다보다 키가 크다는 것에 열등감을 느낀다.

이벤트에서는 비주얼 신이 삽입된다

화면 구성

『아루남』의 화면에서 현재 공개되고 있는 것은 필드와 마을 화면, 그리고 전투 화면 3종류이다. 필드와 마을 화면은 얼핏 보기에는 별다른 차이점이 느껴지지 않는다.

시간의 개념이 있어 시간의 경과와 함께 배경이 변화한다

필드 화면

적과의 충돌이나 먼 장소로 이동할 경우에 나타나는 필드 화면. 지형의 기복이 유사 폴리곤으로 표현되어 캐릭터를 중심으로 배경이 360도 회전한다.

전투 화면

필드 화면 상에서 전투에 돌입하면 이러한 전투 화면으로 바뀐다. 전투 개시 직후에는 이 화면이지만 캐릭터 공격이 시작되면 캐릭터가 앞으로 나온다.

전투 시스템

전투는 랜덤으로 시작되는 것이 아니라 필드 상에 존재하는 적의 심볼에 닿으면 전투가 시작된다. 새롭게 도입된 「파티 어택 모드」는 전체 행동 커맨드에서 실행되며 통상 커맨드 입력으로는 나타나지 않는 행동이 보여진다.

향화술이란?

기법(氣法)을 잃어버린 아루남에서는 회복을 위해 식물과 약품을 조합할 수 있는 능력이 필요하며 그러한 능력을 가진 캐릭터만이 회복술을 이용할 수 있다. 향화술은 식물과 약품을 사용해 공격이나 회복을 수행하는 기술이며 향화의 성장에 사용되는 재료는 전투나 이벤트에서 입수할 수 있다.

파티 어택 모드 6

■**개인 공격** : 각 캐릭터가 공격 순서에 따라 공격하는 모드로 가장 기본적인 전투 방법

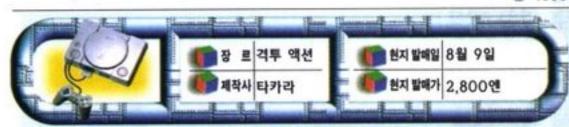
■**집단 공격** : 최대 4인이 합동으로 적을 공격한다. 파티 어택 성공률은 수치에 따라 영향력을 준다.

■**개인 회복** : 파티 내에 HP가 50% 미만인 캐릭터가 있을 경우 그 캐릭터가 회복된다.

■**집단 회복** : 개인 회복과 비슷하지만 이것은 전원의 HP가 50% 이상이 될 때까지 회복이 계속 진행된다.

■**해체** : 최대 4인이 동시에 적의 해체(卽死)를 시도할 수 있다. 이 모드는 매회 턴 입력이 필요하다.

■**트랩** : 트랩을 사용해 적의 패러미터 저하를 테스트한다. 최초의 1턴만 선택이 가능하다.

투신전2 PLUS

2P 캐릭터와 조작계가 새로워졌다!

지난해 말 발매되었던 『투신전2』의 버전 업판이 저렴한 가격으로 재등장한다. 이번 『투신전2 플러스』에서는 캐릭터들이 조금 새로워졌다. 특히 에이지의 그래픽 컬러가 상당히 어두워졌으며 엘리스는 연한 핑크색이었던 의상이 하늘색으로, 게다가 머리는 금발이 되어 버렸다.

새롭게 변신한 엘리스

조작계의 변경점은 2가지로, 측전이 방향키 아래쪽을 2번 누르는 것으로 가능하며, 일반적으로 상대의 반대측 방향키를 누르는 것으로 가드되었던 것이 버튼 설정으로 변경할 수 있다는 점이다.

또한 이번 시리즈에서는 공격력을 나타내주는 수치표도 있다.

다양한 옵션 추가, 메모리 카드 대응

전작에서는 비법을 사용해 보스를 사용했던 것이나 하이코스 등 각종 데이터는 전원을 끄면 모두 사라져버리지만 이번에는 메모리 카드에 완전 대응하게 된다. 또한 새로운 모드로서 타임 어택 모드가 추가되어 각 캐릭터 순위가 랭크된다.

미드 랜드

환영의 왕국(가칭)

20기체 이상의 캐릭터들이 펼치는 장대한 배틀

『미드 랜드』는 전투나 다양한 이벤트가 리얼타임으로 진행된다. 하지만 완전한 리얼타임 액션이 아니라 전투나 회화의 기본은 커맨드 입력 방식이라 액션 RPG와 같이 미묘하고 빠른 조작 감각을 필요로 하지는 않는다.

화면 내에는 최대 20기체 이상의 캐릭터가 등장하며 지금까지의 RPG에서는 표현하지 못했던 주위에 누군가가 있다는 것을 감각적으로 느낄 수 있게 해주어 리얼함이 살아있는 플레이를 즐길 수 있게 해준다.

적의 등 뒤에서 그레이트 폰을 발사하는 주인공

드래곤과 대결하는 주인공

주인공 (남, 녀)

주인공은 검도사로 남, 녀 캐릭터 중에 원하는 쪽을 선택할 수 있으며 마법사나 도둑 등 직업도 다양하게 준비되어 있어 원하는 것을 선택할 수 있으며 레벨 업도 물론 가능하다

던전 내에서 전갈에게 쫓겨 마법진을 치는 여마법사

PS

장르	RPG	현지 발매일	9월발매 예정
제작사	아틀라스	현지 발매가	미정

여신전생의 변모된 시스템을 익히자!

여신이문록 페르소나

시간이 흐를수록 점점 새로운 정보가 드러나고 있는 『페르소나』. 이번호에 공개된 정보에는 이제까지 여신전생 시리즈가 거듭해온 시스템의 개량 형태로서 참신한 악마 합체의 요소가 가득하다. 게임 발매 전에 시스템을 이해할 수 있다면 보다 빨리 게임을 클리어할 수 있지 않을까?

여신전생의 핵심 포인트 악마 강림

여신전생이라하면 뭐라해도 '악마 강림'이 게임의 핵심요소로 자리잡고 있다. 이번에 PS로 발매되는 『페르소나』 역시 악마강림이 가능한데 이제까지의 시리즈와 다른 점은 악마를 소환할 수 있는 장소가 제한되어 있다는 것이다. 일단 이번호 기사의 서두에는 이 악마 강림이 가능한 「벨베트 룸」을 소개하겠다.

이 벨베트 룸에 존재하는 마인드 먼서의 힘을 빌려 플레이어는 주인공들의 신체에 페르소나를 강림시킬 수 있다. 마을에서는 「이골」이라는 이름의 마인드 먼서에 의해서 이러한 일을 할 수 있다. 하지만 벨베트 룸과 마인드 먼서는 단순히 이러한 일을 위해서만 존재하는 것은 아니다. 확실히 악마들을 페르소나로 만드는 것은 이곳에서 하는 일이지만 그 이외에도 그들의 힘이 아니면 할 수 없는 것들이 있다. 그것이 게임 중에 「합체」라고 불리워지는 것이다.

종래의 여신전생 시리즈와 마찬가지로 이 『페르소나』에서도 악마끼리 합체시켜 보다 강력한 악마를 만들어내는 「합체」시스템이 존재한다. 이 게임에서는 2개의 악마를 합체시켜 페르소나화하여 주인공들에게 강마(降魔)시키는 듯하다. 즉, 소환 스펠 카드에 의해서 소환된 한마리의 악마만으로는 강마가 불가능하다. 그런 사실만으로도 합체는 소환이나 강마와 마찬가지로 빼놓을 수 없는 중요한 요소라 할 수 있다.

또한 주인공들에게 강마시키지 않는 페르소나를 맡겨둘 수 있는 곳도 이곳뿐이다.

이것이 벨베트 룸의 정문이다. 소환 스펠 카드는 한번에 12장밖에 가지고 다닐 수 없다. 한계에 가까워지면 이곳에서 소환해 버리자

이골

소환 스펠카드를 사용하여 악마를 현세로 불러내는 사나이. 손에 쥐고 있는 이블 폰을 이용해서 소환된 악마를 합체시켜 페르소나로 변화시키는 능력을 가지고 있다. 누군가의 부하같기도 하지만 자세한 내막을 아는 사람은 없다. 벨베트 룸이라 불리우는 방에서 오페라 가수와 피아노 선율에 몸을 맡긴 채 따분한 하루하루를 보내고 있다.

트릿슈

작은 샘에서 살고 있는, 불래라면 인간의 눈에는 보이지 않는 정령. 슬픔에 빠진 인간들에게 기쁨을 나눠주는 것이 그녀의 역할이지만 페르소나에 눈뜬 주인공들과 교류를 가지게 되어 돈과 바꾸어 그들의 상처입은 신체를 치료하게 됐다.

PS

SYSTEM FLOW ~VELVET ROOM~

벨베트 룸의 주인인 이골과의 대화에서는 아무래도 페르소나에 관한 지식을 전수받는 것같다. 「검색 합체」라는 것은 그 시점에서 주인공의 강마레벨과 스톡되어 있는 페르소나에서 합체 가능한 것들을 일람표로 표시하는 것. 또한 페르소나 중에 파티에 강마시키지 않고 벨베트 룸에 맡겨두는 것을 스톡이라고 부른다. 교환은 강마시킨 페르소나를 다른 페르소나로 교환하는 것이다.

강마나 합체 등의 작업은 마인드 먼서인 이골과의 회화 형식으로 진행된다

1.콘택트 모드 선택

전투 발생 직후에 표시되는 커맨드 중에 「콘택트」를 선택하면 교류가 시작된다

2.악마의 선택

악마측이 복수의 종족으로 파티를 이루고 있을 때에는 교류의 대상이 되는 하나의 종족을 선택해야만 한다

3.캐릭터의 선택

악마에게 이야기를 걸 캐릭터를 자신의 파티 멤버 중에서 선택한다. 교류의 진행은 선택한 캐릭터에 따라 다르다

4.콘택트 방법의 선택

캐릭터 고유의 선택기를 지정하고 악마와의 접촉 방법을 결정한다. 악마의 감정 패러미터에 대응하여 신중하게 진행하자

5.실행

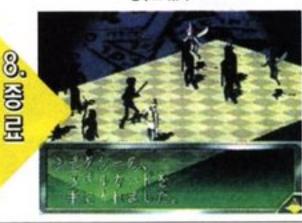
플레이어가 지정한 커맨드에 맞춰서 악마와의 교류가 진행된다. 교류에 따라 감정 패러미터가 차츰 변해간다

6.악마의 반응

콘택트 방법에 의해서 악마는 다양한 반응을 나타낸다. 돈을 요구하는 경우도 있지만 화를 내는 경우도 있다

7.결과

악마측에서 질문이나 요구를 끝마치면 교류는 무사 종료. 교류 중에 사이가 틀어져 강제적으로 전투가 진행될 수도 있다

8.종료

마지막으로 각각의 결과에 맞춰서 메시지가 표시되고 콘택트는 종료된다. 이 때 소환 카드가 손에 들어올 수도 있다

콘택트 시스템의 흐름

페르소나를 만들기 위해서는 두 마리의 악마가 필요하다. 악마를 마인드 먼서의 힘을 이용해 불러낼 때에는 소환 스펠카드가 없으면 안된다. 소환 스펠 카드가 되는 아이템은 어디에서 손에 넣을 수 있을까? 그 답은 간단하다. 소환 스펠카드를 이용해 불러낸 악마에게서 얻으면 된다. 그렇다면 이 때에 어떠한 수단을 사용하게 되는지가 궁금할 것이다. 여기서는 그 수단이 되는 「콘택트 시스템」을 설명하겠다.

이 시스템은 모험 도중에 차례로 나타나는 적들과의 만남 혹은 모든 악마에 대해서 유효하다. 악마와의 전투가 발생한 직후에 「콘택트」 커맨드를 선택하면 적들과의 교류가 이루어지게 된다. 이후에는 이제까지의 시리즈와 마찬가지로 악마들의 질문에 대해서 차례로 답하면 된다. 교류가 성공적으로 끝나게 되면 특별한 아이템이나 목적의 스펠 카드를 입수할 수 있다.

SYSTEM FLOW ~악마의 감정 패러미터~

악마들은 「흥미」, 「분노」, 「즐거움」, 「공포」의 4가지 감정을 가지고 있다. 교류 커맨드를 선택함에 의해서 이 감정 패러미터의 증감 현상이 일어나고 4가지의 감정 중 하나가 정점에 달하면 그 결과가 나타나게 된다. 감정의 변화는 감정 패러미터에 의해서 리얼타임으로 표시되기 때문에 한눈에 알 수 있다. 이 패러미터를 항상 체크하면서 악마와의 대화를 진행시키자.

상당히 주의하고 있는 듯한 악마들. 여기에서는 즐거움을 높여주도록 하자

악마와 관심을 끌고 주인공들에게 흥미를 가지도록 유도하자. 상대의 공포심을 없애는 것도 상당히 중요한 요소이다

이것은 공포심을 높여버려 실패한 경우. 악마를 화나게 해서는 교류가 이루어지지 않는다

감정패러미터

JOY 즐거움을 나타내는 패러미터. 이것이 높아지면 교류는 유리하게 진행된다

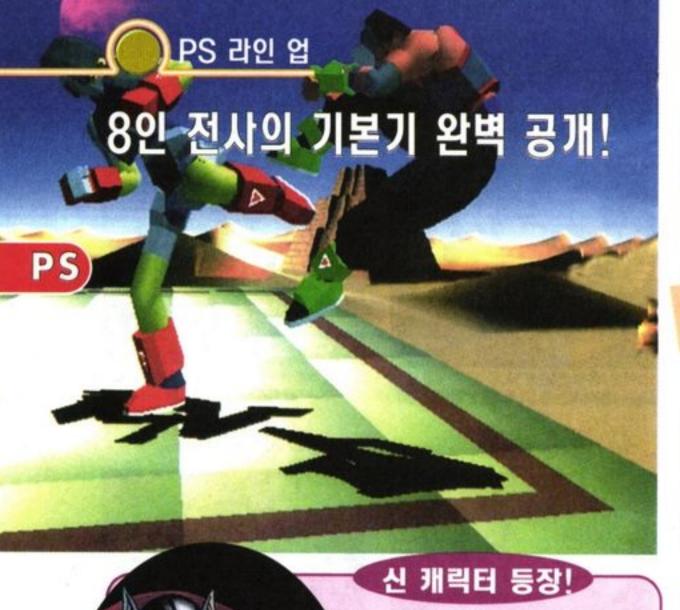
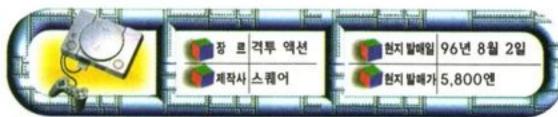
ANGER 분노를 나타내는 패러미터. 분노가 높아지면 당연히 결과는…

FEAR 공포를 나타내는 패러미터. 겁많은 악마의 경우 도망쳐 버리는 경우도 있다

INTEREST 흥미를 나타내는 패러미터. 이것이 높아지면 악마는 주인공들에게 대단히 관심을 가지게 된다.

PS

8인 전사의 기본기 완벽 공개!

장르	격투 액션
제작사	스퀘어
현지 발매일	96년 8월 2일
현지 발매가	5,800엔

토발 NO.1

토발 NO.1은 기존의 격투 액션과는 다른 조작 감각을 요구하기 때문에 이 게임을 처음 접하게 되면 조금은 당황하게 될 것이다. 이번호에는 필살기 완벽 공략에 들어가기 전에 8인의 캐릭터 기술 커맨드를 각각 20개씩 소개한다. 이 커맨드로 기본기를 익히면 각 캐릭터들의 격투 특성과 스타일을 짐작할 수 있을 것이다.

기본 공격 시스템

- 잡기 : R1 + 네모
- 던지기: 잡은 후(R1 + 네모), R1 + 네모
- 밀면서: 잡은 후, 상대방쪽으로 방향키 2회 연속 누르기
- 끌면서: 잡은 후, 상대방의 반대쪽으로 방향키 2회 연속 누르기
- 일어나기: 웅크린(R1+ 방향키 아래)후, 버튼에서 손을 뗀다
- 上 상단공격 : 세모버튼
- 中 중단공격 : 네모버튼
- 下 하단공격 : 엑스버튼
- → : 상대방쪽 방향키를 누른다
- ← : 상대방의 반대쪽 방향키를 누른다
- ⇒ : 상대방쪽의 방향키를 누르면서
- ⇐ : 상대방의 반대쪽 방향키를 누르면서

신 캐릭터 등장!

노트

- ▶출신 : 이루토아포 혹성
- ▶성별 :?
- ▶연령 :?
- ▶신장 : 304cm

우단 황제가 직접 대회를 위해 스카웃해 온 초괴력의 소유자. 거대한 체구를 무기로 삼아 많은 화이터들을 쓰러뜨린다. 힘은 있지만 머리가 안따라주는 것이 그의 최대의 고민.

츄지

2단 공격을 반복, 상대를 약올려 「호개」로 마무리!

기본적인 공격에서 재빠르게 다음 기술로 연결해 상대를 약올리는 기술이 중심이 되며 기술에서 기술로의 연결 스피드가 상당히 빠르다.

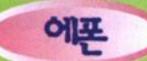
몸을 옆으로 해서 양팔을 쭉 뻗어 공격하는 「호개」. 히트하면 상대는 보기좋게 나가 떨어진다

기본적인 컴비네이션 기술 「이풍라선」

최후의 돌려차기는 상대가 웅크리면 실패할 경우도 있으므로 두번째 공격에서 그칠 수도 있다

기술명	커맨드
비취	잡은 후, 상대를 밀면서 ⇐ 던지기
안개 떨어뜨리기	잡은 후, ⇒ 던지기
이풍라선	△ △ △
연천축	강상단공격(R1+△), △
응련각	웅크리고(R1+ 방향키下) △ 중, 중
호개	→ 중
주전각	← 중
이풍잔철	△ △ 중
연도퇴	하 중, 중
질소퇴	달려서(→ ⇒), 하
도각	일어서면서 중, 중
주쌍퇴	→ → 중
크게 외각 깍기	→ ⇒ 던지기
주신뇌락	← ⇐ 던지기
단두락	상대의 우측을 잡고 던지기
배전도	상대의 뒤쪽을 잡고 던지기

(공용)숄더 드로우	정면을 잡혔을 때 던지기
(공용)백 브리커	왼쪽을 잡혔을 때 던지기
(공용)백 드롭	오른쪽을 잡혔을 때 던지기
(공용)허리띠 돌리기	뒤쪽을 잡혔을 때 던지기

PS

에폰 화려한 발기술로 연출하는 스피디한 연속기

파워는 그다지 없지만 발기술 등 테크닉으로 승부하는 타입. 자신이 먼저 과감하게 공격을 시도해 상대에게 접근하기 보다는 계속 견제하다가 상대가 지쳐 먼저 공격을 시도하면 그 때를 노려 공격을 구사한다.

「오로라 레인」 좌우의 다리로 2번 히트시킬 수 있지만 공격이 나오는 시간이 길어 가드되기 싶다

「스란토로」는 재빨리 접근해 다리 부분을 차는 하단 공격. 일격으로 상대를 다운시키는 에폰의 강력한 견제 기술

기술명	커맨드
오로라 레인	→, →중
오로라 솔트	←, 중
스란토로	→, →하
플립 드로우	잡은 후, 상대를 밀면서 ⇐ 던지기
지옥차 던지기	잡은 후, ⇐ 던지기
썩은나무 쓰러뜨리기	잡은 후, 상대를 밀면서 던지기
자망 스프렉스	상대의 뒤쪽을 잡은 후 던지기
윈디	상, 중, 중
미스틱 라이트닝	하, 중, 중
데스 스파이럴	강상단공격(R1+상), 하
에어리얼	→→상
브러드 머리	강상단공격(R1+상), 중 하
오로라 댄스	→→하, 상
안개 떨어뜨리기	⇒ 던지기
사방 던지기	상대의 왼쪽을 잡은 후 던지기
넥 브리커	상대의 오른쪽을 잡은 후 던지기

빠른 잽 연타에서 「키엔타크 브리커」로 연결 오라이무스

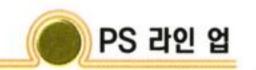
권투 선수 타입의 오라이무스는 빠른 펀치의 러쉬, 어퍼의 연속 등 앞으로 대쉬하는 기술이 많다. 일격으로 다운시켜버리는 강력한 훅 등 파워 있는 공격을 구사한다. 러쉬 이외의 연계 기술은 연결 스피드가 더디지만 비교적 파워있는 2단 공격을 갖는다.

공중에 떠있는 상대를 공격하는 「스나이프 쇼트」. 그 다음 다른 기술을 연결하는 것도 가능하다

잡은 후 ⇐ 던지기로 나오는 「키엔타크 브리커」. 상대를 머리 위로 들어올려 점프하면서 세차게 내리꽂는다

기술명	커맨드
커터 훅	→상
스나이프 쇼트	→, →중
타이거 트러스트	→중, 중
가젤 어퍼	←중, 중
머신 건 너클	←상, 상, 상, 상, 상
키엔타크 브리커	잡은 후 ⇐ 던지기
문 다이브	상대의 오른쪽을 잡은 후 던지기
스크류 브로우	상, 상, 상
커넬 선더	상, 상, 중
켄타바오	달려서(→ ⇒)중
치킨 커터	←←중
치킨 리버스	←←상
치킨 너클	→→상
치킨 백 너클 콤보	→→상, 상, 상
너클 화이어	→→상, 중, 중
그랜드 백 너클	→→상, 하

♥ 대전 상대 전원을 쓰러뜨리면 기분나쁘게 생긴 거대한 몬스터가 적 캐릭터로 등장해 거대한 체구에서는 상상할 수 없는 스피드와 위력적인 파워로 대전상대를 덮쳐온다.

PS

홈 로보트만이 할 수 있는 기상천외한 모션

전투 스타일을 예상하기 힘든 홈은 일부러 상대에게 등을 보인 다음 발뒤꿈치로 공격하거나 로보트의 장점을 살려 상반신만으로 회전하는 등 기묘한 기술을 많이 사용한다.

다리를 들어올려 그대로 내리치는 「먼화살 떨어뜨리기」

기술명	커맨드
스크류 펀치	강상단공격, 중
먼화살 떨어뜨리기	중, 중
빙글빙글 펀치	중, 상
나니와 킥	→중, 중
하이호 하이호	→하, 하
후지산 킥	← 중
화염 킥	잡은 후, 상대를 밀면서 던지기
먼화살 차기	중
더블 잽	상 상
빙글빙글 킥	중, 상 하
하늘보고 어퍼	상 상 중, 중
해협	일어서면서 중
소용돌이	일어서면서 중, 하, 하, 하, 중
홈 래리어트	→→상
후지산 선라이즈	←중, 중
무한 스크류 펀치	강상단공격(R1+상), 중, 중, 중 ...

훼이 연륜을 겸비한 독창적인 모션

홈의 스승인 만큼 그와 비슷한 기술이 많지만 스피드는 훨씬 빠르다. 연계기보다 독특한 모션을 보여주는 기술이 많으며 전투 스타일이 화려하다. 주요 기술은 거의가 중단 공격이며 상대의 하단 공격을 파악해 불시해 공격해 오기도 한다.

기술명	커맨드
붕격	←중
비연	→→중, 중
전신소각	←하, 하
선풍각	웅크리고(R1+방향키下) 상
포선	달리면서(→⇒) 중
지옥차	잡은 후, 상대를 끌면서 던지기
표선	잡은 후 ⇐ 던지기
용권포선각	상 상 상
비연소각	→→중, 중, 하
안개	→중
포저선	달리면서, 하
저맹난마	←상
잔뇌수	일어서면서 ←중 OR ←중
리선	잡은 후 ⇒ 던지기
골짜기 떨어뜨리기	잡은 후 ←⇐ 던지기
사공던지기	상대의 왼쪽을 잡아 던지기

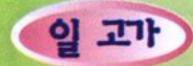
달려들면서 걷어찬 후 어퍼 컷을 반복하는 「비연」. 하지만 어퍼가 나오기 전에 기술이 끊기기도 한다

바닥에 손을 대고 돌면서 상대의 발밑을 치는 「전신소각」. 두번을 연속해서 돌리지만 맞는 것은 한번뿐

황제의 이름이 걸려 있는 비밀의 관. 여기에서 기다리는 놈과 싸워서 이기면 굉장한 일이 벌어진다고 하는데…

우단

■ 토발 혹성의 마지막 황제 우단. 세상에, 토끼선생이 황제라니! 하지만 전투력을 일단 한번 보고 나면야 얘기는 틀려진다고…

PS

일 고가 꼬리를 무기로 하는 파워 화이터

마리와 1, 2위를 다투는 무적의 파이터 일 고가. 최후까지 연결되면 상당히 강력한 파워를 내는 연속기를 갖는다. 기본적인 방향키 조작으로 다양한 기술을 구사하며 짧은 다리는 긴 팔로 인한 연계기술로 커버된다.

상, 하, 상으로 연결하면서 「머드 킥」. 도중의 하단 킥은 3회까지 낼 수 있지만 하단이 가드되면 위험이 따른다

기술명	커맨드
와일드 러쉬	상 상 상
록 바스터	← 중
드블 리프트 해머	→ 중, 중
머드 킥	상 하 상
헤이토로 러쉬	상 하 하 하 상
록 크래셔	일어나면서 중
보디 리프트	상대의 뒤쪽을 잡아 던지기
콤보 록바스터	상 중
훼이 크록 바스터	상 중 상
타이니 킥	상 중, 하 OR ← 중, 하
모어 머드킥	상 하 하 상
테일 슬러쉬	웅크려서, 중, 중, 중…
록 크러쉬 다이브	일어서면서 중, 중
다크 해머	→ 하, 중, 중
스프래쉬 해머	강상단공격, 중, 중
배드 해드 배트	→→ 상 상 상

그린 카츠 신사적으로 싸우는 진정한 격투가

화려한 모션에 스피드 있는 기술을 가지고 있는 그린은 공격력도 상당히 수준급이며 상대를 다운시키는 기술도 많다. 따라서 예리한 공격으로 상대를 제압하는 전법이 이상적이다. 기본적으로 상, 중단의 연계 기술은 상단이 가드될 경우가 많으므로 상대의 하단 공격을 막아 일격의 중단 공격을 구사하자

강 상단 공격을 구사한 후에 상단 공격을 연계하는 「트리플 하이 킥」.

기술명	커맨드
캐주얼 킥	→ 하 또는 (→⇒) 하
라이트 블레스터	→ 중
빅뱅	→ 상
로얄 롤스	←, ← 중
트리플 하이킥	강상단공격, 상 상
바스터 드롭	잡은 후 ⇐ 던지기
크랭크 스핀	잡은 후, 상대를 끌면서 던지기
내셔널 슬래스트	→→ 중 또는 달리면서(→⇒) 중
쿠파 킥	웅크리고 상
보디 브로우	← 중
어퍼 브로우	일어서면서 중
더블 하이킥	강상단공격, 상
로얄 써머	일어서면서 ← 중
카스케이드	강상단공격, 상 중, 하
프런트 스플렉스	잡은 후, R1, 중
넥 후킹 드로우	잡은 후, 상대를 누르면서 ← 던지기

마리 정통 프로레슬러의 화끈한 전법

그녀의 기술은 화려하다고는 할 수 없지만 파워 넘치는 호쾌한 기술이 대부분이다. 그런 반면 연계 기술은 거의 없다. 힘으로 밀어부친 후 상대의 빈틈을 노리는 전형적인 전법을 사용한다.

「드롭 킥」은 사진으로 보기만 해도 대단한 파워가 느껴진다. 기술을 내고는 자신도 동시에 다운되어 버리지만 일어나는 시간은 상대보다 빠르다

기술명	커맨드
드롭 킥	→, → 상
소벳	강상단공격
너클 봄	→ 중
러시언 래리어트	← 중
토네이도 해머	달려서(→⇒) 중
자이언트 스윙	잡은 후, 상대를 밀면서 ⇐ 던지기
팬 드럼	잡은 후, 상대를 밀면서 던지기
촙	상
켄카 킥	중
파워 슬라이서	← 상 하
트리플 촙	상 상 상
헬스 문	일어서면서 중
아리 킥	→ 하, 중, 중
헬스 소벳	일어서면서 중, 상
아리 스매슈	→ 하, 중, 중
아리 소벳	→ 하, 중, 상

PS

추억의 애니메이션이 별난 슈팅 게임으로 재등장!

타임 보칸

정의와 악의 싸움을 코믹하게 그려낸 타임 보칸 시리즈. (우리나라에서는 이겨라 승리호로 알려져 있다) 이 작품 내에서 그려지는 문제는 이미 TV 프로그램의 틀을 벗어난 것으로 게임은 애니메이션 내에서 몇번이라도 부활하는 3인조 악당의 이야기이다.

정의와 악의 완전 유착 슈팅 게임

오랜 기간 동안 많은 애니메이션 팬들에게 감동을 주었던 「타임 보칸」 시리즈. 그 시리즈에 등장했던 캐릭터들이 슈팅 게임의 주인공으로 우리들에게 선보이게 된다. 또한 애니메이션에서 주인공이었던 「얏다 맨」과 「오타스케 맨」 등이 보스 캐릭터로 등장한다.

그 반면 애니메이션에서 악역으로 등장했던 「도론죠」, 「보얏키」, 「톤즈라」 3인조가 주인공으로 둔갑!!

이 게임을 보고 "참 별난 슈팅 게임도 다 있군"하며 코웃음을 치는 유저들이 많을 것 같은 느낌이 들 정도이다.

스테이지 구성은 각 스토리별로 나뉘어져 있으며 배경음악은 애니메이션의 주제가를 사용하고 있다.

악당 트리오가 주인공이라니!!

플레이어가 조종하게 되는 캐릭터들은 「얏다 맨」의 악당 트리오로 진정한 주역이 되기 위해 악당 머신을 조종, 역대 애니메이션의 주인공들을 쓰러뜨리게 된다.

이 게임에서 선택할 수 있는 메카는 모두 6종류로 스테이지를 진행해감에 따라 신형 머신이 3종류 늘어나 모두 9종류의 머신을 선택할 수 있다.

게임 중 100개의 「도그로 스톤」을 얻을 시에는 메카가 거대하게 되나, 이 상태에서 총알을 맞게 되면 추억의 3인이 자전거를 타고 싸우게 되는 유머스러움도 엿볼 수 있다.

이 게임에 등장하는 악역들은 타임 보칸, 얏타 맨, 젠타 맨, 오타스케 맨, 얏토 데타맨 등에 나왔던 주인공들로 각 스테이지의 보스로 등장하게 된다.

좁쌀만한 몬스터들이 떼거지로 등장! 구경만 하고 있다가는 큰코다친다나 어쩐다나?!

화면 가득히 등장한 그리운 머신들. 전 시리즈에 걸쳐 애니의 주인공 머신들이 총출동

토큐 자울스가 변형하면 역전왕이 된다

얏타 맨 스테이지는 해저 대전쟁

유도탄과 같이 폭탄이 연속적으로 폭파되면서 캐릭터들을 공격하면 화면 아래에 나타난 3인승 자전거를 탄 상태에서 싸우게 된다.

3인의 악당과 승용차

도론죠

부하들에게 명령을 내릴 뿐 자신은 아무것도 하지 않는 리더로 애니메이션에서는 머신 속에서 목욕을 즐기는 해괴한 행동을 하기도 했다.

도론죠의 머신

본네트에 장착된 카트링 건이 이색적이다

보약키

도론보 일당의 머신은 그의 천재적인 두뇌에서 모두 만들어진다. 그러나 어딘가 엉성한 데가 …

톤즈라의 머신

장갑 성능이 탁월하다

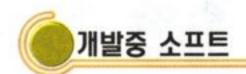
톤즈라

보얏키와는 대조적인 캐릭터로 머리보다는 힘만을 앞세우는 캐릭터. 어딘가 둔해보인다.

보약키의 머신

보약키의 매부리 코가 잘 묘사된 머신으로 비교적 잘빠진 스타일이다.

PS소프트, 현재 이 만큼 개발중

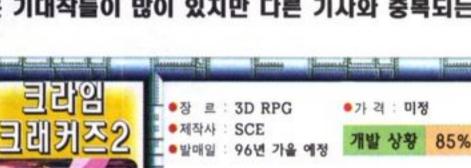
PS

지난호에 새턴 소프트의 개발 상황을 소개해 드린 후, PS 소프트의 개발상황도 알려달라는 독자들의 의견에 따라 이번호에는 발매를 앞두고 있는 PS 기대작을 모아 타이틀에 대한 간단한 소개와 함께 새롭게 공개된 정보를 알려드립니다. 이 외에도 『화이터즈 스워즈』, 『스화제로2』, 『드래곤 나이트4』 등 여기에 소개되지 않은 기대작들이 많이 있지만 다른 기사와 중복되는

노엘

●장 르 : ETC ●가 격 : 6,800엔(2장)
●제작사 : 파이오니아 LDC
●발매일 : 96년 8월초 예정
개발 상황 95%

달콤한 대화로 이끌어갈 것인가 비참한 결과를 맞게 될 것인가! 대화를 즐기는 이색적인 타이틀 『노엘』. 근미래 가상 네트워크에서 펼쳐지는 3명의 귀염둥이들과의 만남. 혹시 이 게임에서 보여지는 것처럼 미래의 네트워크는 이런 형식이 되지 않을까?

크라임 크래커즈2

●장 르 : 3D RPG ●가 격 : 미정
●제작사 : SCE
●발매일 : 96년 가을 예정
개발 상황 85%

오프닝 애니메이션이 드디어 공개됐다. 2분이 넘게 펼쳐지는 폴리곤 무비는 원작 캐릭터의 생동감 넘치는 매력을 그대로 전달한다. 또한 캐릭터성이나 스토리성을 파워 업한 이번 시리즈는 어드벤처 인터랙티브 애니메이션 타입으로 어드벤처와 애니메이션 요소가 충분히 가미된 RPG이다.

히로인 드림

●장 르 : 육성 시뮬레이션 ●가 격 : 6,800엔
●제작사 : 멥 저팬
●발매일 : 96년 9월 13일 예정
개발 상황 73%

플레이어는 연출가가 되어 말괄량이 여자아이 마이키 쇼우를 히로인으로 만드는 것이 목적인 이 게임은 사람들에게 스타로서 인정받는 것이 무엇보다 중요하다. 그 기준은 스테이터스 화면에서 「평가」라는 부분에서 확인할 수 있으며 이 수치를 올리려면 기본적으로 오디션에 합격해야 한다.

바스타드

●장 르 : RPG ●가 격 : 미정
●제작사 : 집영사/세타
●발매일 : 96년 가을 예정
개발 상황 65%

현재 인기리에 연재되는 만화를 원작으로 한 3D 타입 RPG 『바스타드』. 등장하는 25인의 캐릭터는 원작대로의 성격을 가지고 있어 사용할 수 있는 필살기나 능력도 원작에 준한다. 하지만 어떤 캐릭터로 파티를 만들까 하는 것은 플레이어 자유 의사이므로 원작에서는 느낄 수 없었던 색다른 스토리를 연출할 수 있지 않을까?

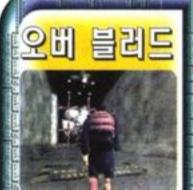
벨데셀바 전기

●장 르 : RPG ●가 격 : 미정
●제작사 : SCE
●발매일 : 96년 겨울 예정
개발 상황 55%

어린시절 하늘을 날고 싶다는 동경을 가상으로 실현하게 해주는 타이틀 『벨데셀바 전기』는 가공의 혹성 벨데셀바를 무대로 그곳에 표류한 우주비행사 미사키의 모험을 그린 RPG이다. 조종은 핸들 식의 조종 스틱으로 고도와 비행 각도를 조정하며 레이더 페달로는 수평 선회를 조작한다.

오버드 포스

●장 르 : 시뮬레이션 ●가 격 : 미정
●제작사 : 반다이
●발매일 : 미정
개발 상황 20%

이 게임의 기본적인 설정은 전함과 전투기를 이용, 적국의 함대를 격파시켜야 하는 시뮬레이션 게임이지만 우주 공간이라는 특이한 공간을 현실감있게 표현하기 위해 상당히 세세한 부분까지 설정되어 있다. 그밖에도 플레이어가 조작할 수 없는 캐릭터나 다양한 이벤트, 캐릭터의 성장 등 다양한 RPG 요소가 가미되어 게임성을 높혀준다.

오버 블러드

●장 르 : 어드벤처 ●가 격 : 5,800엔
●제작사 : 리버힐 소프트
●발매일 : 96년 8월 2일
개발 상황 95%

『바이오 하자드』와 분위기가 조금 비슷한 으시시한 분위기가 감도는 『오버 블러드』. 3개의 다른 시점과 2명의 캐릭터 중에서 선택이 가능하며 게임 요소요소에 삽입되는 무비 신에서는 영화의 사운드와 같은 배경음악이 흘러 긴장감을 더욱 고조시킨다.

이투신전

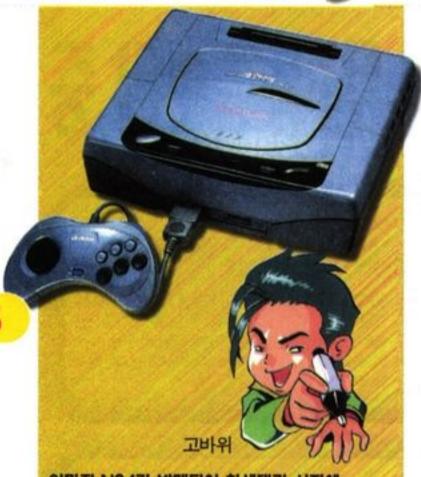
●장 르 : 3D 격투 액션 ●가 격 : 5,800엔
●제작사 : 타카라
●발매일 : 96년 9월 예정
개발 상황 80%

게임뿐만 아니라 여러가지 다양한 미디어로도 인기를 얻고 있는 투신전. 이번 『이투신전』은 귀여운 이등신 캐릭터들이 학원을 무대로 펼치는 우스꽝스런 결투이다. 간단한 버튼만으로 연속기를 구사할 수 있으며, 기술끼리 조합하거나 버튼 연사에 의해 같은 기술을 여러번 히트시킬 수 있으며 기본 동작을 조합해 기습 공격을 구사할 수도 있다.

아크 더 래드

●장 르 : RPG ●가 격 : 미정
●제작사 : SCE
●발매일 : 96년 8월 예정
개발 상황 90%

스토리 중간에 이벤트로서 등장하는 전투 이외에도 서브 게임으로서 전개되는 배틀에는 제한 시간 내에 나타났다 사라졌다하는 몬스터를 몇명 쓰러뜨리느냐에 따라 포인트를 얻을 수 있는 재밌는 「환영과의 배틀」이 준비되어 있다.

SS 연구실

얼마전 N64가 발매되어 차세대기 시장에 새로운 태풍의 눈으로 등장하고 있다. 이러한 여파로 세가에서는 새로운 전략으로의 수정이 필연적이게 되었다. 그동안 대 PS 전략에서 이제는 차세대기 3파전에서 우위를 점하기 위한 전략으로 바뀌어야 하는 것이다. 이달의 새턴 연구실에서는 이러한 상황에 대처하는 세가의 롬 카트리와 빅 타이틀 등 새턴 전략의 전모를 밝혀보겠다.

이달의 기대 소프트

화이팅 바이퍼즈

세가의 최신 격투액션으로 이미 오락실에서도 인기를 얻고 있는 기대작이다. 8월 30일 발매를 앞두고 격투 액션인만큼 국내 발매도 무리는 없을 듯 하다. 점차로 늘어가는 아케이드 이식작의 선봉장으로 아케이드와 거의 같은 수준의 이식이 기대되는 작품으로 새턴의 격투액션은 결코 PS와 비교될 수 없는 수준이라는 것을 증명하는 또 하나의 소프트이다.

● 격투 액션세가 ● 96년 8월 30일 ● 6,800엔

차세대 3파전에서 한판승 노리는 세가, 고난이도 기술 습득했다

연말 과 500만대 가 승부의 분수령!

드디어 N64가 발매되었다. 더구나 국내 발매도 확실시되고 있다. N64는 일본에서 발매 당일에 20만대가 매진되었다. 이러한 여파는 세가에서 어떠한 전략과 전술을 펼치더라도 한동안은 한계를 느낄 것이다. 하지만 닌텐도의 입장도 편한 것만은 아니다. 현재 『마리오』 이후로 기대할만한 새로운 타이틀이 9월 이후에서 연말이나 되어야 나올 예정이므로 이것은 닌텐도 측의 아킬레스건일 수 밖에 없다.

세가측에서는 닌텐도가 6월에 발매된다는 것도 미리 알고 있었으므로 그에 대한 대책을 세워 놓았던 것은 분명하다. 물론 『나이츠』도 하나의 대응책에 속할 것이다. 그리고 보다 확실하게 유저들을 붙잡아 두기 위해서 뉴 새턴을 2만엔이라는 가격에 그것도 N64가 발매되기 직전인 3월의 시점에 출하한 것도 결국 이러한 전술의 한 측면이었던 것이다.

또한 대 PS의 전략으로 현재 SS와 PS 양쪽 모두 현재 판매 대수 약 300만대로 아직 500만대라는 목표를 이루지는 못한 상태이므로 그 목표에 먼저 도달하는 쪽이 승자가 될 것이라는 견해가 지배적이다. 물론 PS와 SS 모두 500만대에 도달하기 위해 여러가지 전략을 펼칠 것이며 이 목표를 대략 올해말로 잡고 있어 N64의 신타이틀과 함께 올 겨울은 이들 3사의 뜨거운 전쟁이 벌어질 예정이다.

세가의 구체적 전략으로는 먼저 하드웨어는 2만엔이라는 가격 인하로 이미 전략을 펼친 셈이다. 결국 누가 더 강력한 소프트웨어를 출시하느냐가 승리의 관건이라고 할 수 있는 것이다. 세가는 우선 『나이츠』를 필두로 해서 『버철 화이터 키즈』까지 일단 올 여름은 이러한 타이틀로 밀어 붙이고 그 이후에도 『FF Ⅶ』에 필적할 만한 소프트웨어를 준비 중이다.

세가에서는 『FF Ⅶ』이 나오기 바로 직전에 그에 필적할 만한 초강력 소프트를 3개 타이틀 정도 발매할 예정이다. 이 안에는 아직 어느 발매 리스트에도 공개된 적이 없는 초강력 소프트도 들어 있다고 한다. 그동안 새턴의 간판급 타이틀이라고 하면 『버철 화이터』였다. 하지만 이번에 출시될 이 3개의 타이틀은 그동안 『버철 화이터』가 약간 가벼운 느낌이 들었기 때문에 이번에는 소프트의 매력도와 퀄리티 등을 충분히 고려하여 밀리언 셀러로서 손색이 없는 소프트를 발매한다고 한다.

세가는 우선 대 PS 전략으로 작년말에 5,000엔 가격 인하로 20만대에서 30만대 정도로 판매대수의 차이를 벌이고 봄에 2만엔의 뉴 새턴을 투입함으로 50만대에서 70만대 정도로 격차를 벌이고 이후에 닌텐도와 정면 대결을 벌일 생각이었으나 여기에 변수가 생긴 것이 바로 『FF Ⅶ』이다. 그동안 대부분의 사람들이 『드래퀘』나 『FF』는 당연히 닌텐도에서 발매될 것이라고 생각하고 있었기 때문에 세가 측에서도 이러한 부분에 있어서 새로운 전략이 필요했던 것이다.

스퀘어의 PS 이동을 바라보며 세가는 소프트 라이센스 업체가 움직이는 것으로 기반까지 흔들리는 상황을 고려하여 『FF Ⅶ』에 대항하는 빅3 타이틀은 자사 제작 타이틀로 추진 중이라고 밝혔다. 결국 어떠한 전략에 앞서 자사의 기반이 흔들리지 않도록 확실히 해둘 필요가 있다고 느꼈던 것이다.

과연 빅3 타이틀이란?

우선 이 빅3 타이틀에는 『버철 온』과 같이 아케이드 이식작이 포함되어 있다. 그리고 그동안 새턴의 약점이라고 할 수 있는 RPG를 더욱 보강할 예정이라고 한다. 이것은 물론 『FF Ⅶ』의 탓도 있겠지만 그동안 두터운 유저층을 가지고 있는 RPG가 너무 취약하다는 자체 분석을 통해서 이루어진 것이다. 에닉스가 새턴쪽으로 참여할 지도 모른다는 소문도 있었지만 이것은 세가측에서 접촉을 시도한 것뿐이며 또한 어느날 갑자기 『드래퀘』가 새턴으로 나올 리는 없는 것이고 보면 빅3 타이틀에는 들지 않을 것이다. 한편 남코 쪽에도 계속 협상을 진행 중이지만

이것도 아직 구체적인 것을 의논할 단계는 아닌 것이고 보면 빅3 타이틀은 『버철 온』과 RPG 장르의 빅 타이틀, 그리고 또 어떤 무엇인가가 될 전망이다.

유통도 전략의 일부인가?

얼마전부터 일본에서 차세대 소프트들이 편의점에서 팔리기 시작했다. 로손은 닌텐도, 세븐 일레븐에서는 데지큐브와 스퀘어, 소니. 그리고 새턴 소프트는 양쪽 모두에서 팔리고 있다.

세가측에서는 이것은 단지 시험적인 측면일뿐 경쟁의 전략적 측면은 아니라고 한다. 아직 패밀리 마트는 참여하고 있지 않지만 앞으로 참여할 가능성은 매우 높다. 이러한 편의점에서의 판매는 세가 것도 아니고 소니만의 것도 아닐 것이다. 그러므로 편의점 유통에 대한 장기적 전략은 가지고 있을 지 몰라도 편의점 판매 자체가 어떤 전략적 측면을 가지고 있는 것은 아닌 것이다.

소프트의 가격 인하는?

하드의 가격은 아마도 더 이상 내려가기는 어려울 것이다. 하지만 이제는 소프트웨어의 가격이 문제가 될 것이다. 이러한 소프트웨어 가격 인하는 유저들의 입장으로는 고마운 일이겠지만 우선 PS가 과거의 히트 타이틀을 2,800엔으로 판매할 예정으로 있기 때문에 세가쪽에서도 이것을 보고만 있을 수는 없게 되었다.

세가 측에서도 소프트의 가격 인하를 고려 중이며 그것은 조금 시기가 지난 빅 타이틀을 대상으로 한다. 현재 타이틀의 라이프 사이클이 매우 줄어들어 예외는 있겠지만 대개 길어도 2개월을 넘지 못하는 실정이다. 약 2개월이 지나면 새로운 빅 타이틀의 물결이 몰아치기 마련이기 때문이다. 현재 세가에서 가장 불만스러운 소프트 중 하나는 바로 『팬저드래군 츠바이』이다. 비록 슈팅이라는 장르의 특성은 있다고 해도 세가측의 생각으로는 퀄리티적인 측면을 고려해 볼 때 더 팔릴 수 있는 소프트라고 생각함에도 불구하고 현재 40만에서 50만개가 팔리고 수그러드는 추세이다. 그렇다면 이러한 소프트에 염가판매라는 새로운 전략을 펼칠 수도 있겠지만 세가의 기본 정신은 소니측에서 사용한 전략을 똑같이 쓰고 싶지는 않다는 것이다. 결국 같은 염가판매라고 해도 뭔가 새로운 것이 없다면 자존심상 쉽게 하려고 하지 않을 것이다.

500만대를 돌파하려면 저연령층을 공략하라

이것은 굳이 저연령층만을 대상으로 한다기 보다는 하드 500만대의 판매대수를 넘기기 위해서는 일단 누구나 즐길 수 있는 하드가 되어야 하지 않겠냐는 생각에서 나온 것이다. 새턴이 닌텐도에 비해 저연령층에게 약하기 때문이기도 하다. 그러므로 세가측에서는 연말에 나올 빅타이틀에도 저연령층을 타겟으로 한 타이틀이 들어 있음을 분명히 했다. 얼마전 새턴의 성인용 타이틀의 제작 중지 결정도 이러한 취지에서 비롯된 것이다.

이제는 나올 수 없게된 성인용 소프트

문제의 확장 롬 카트리지

얼마전 새턴의 「확장 롬 카트리지」 시스템이 발표되었다. 『VF3』의 이식을 포함해서 새턴의 확장성 문제에 사람들의 관심이 모아지고 있다. 이번에 발표된 「확장 롬 카트리지」는 아케이드 타이틀의 완벽 이식을 위해 만들어진 것이다. 새턴의 확장성에 관해서 말하자면 용량의 문제를 해결하는 것으로 소프트의 용량을 늘리기 쉽도록 만들 예정이다. 당연히 새턴이 가진 CPU나 메모리에는 제약이 있기 때문에 앞으로 확장성이 있는 램이나 롬을 사용하는 방법을 고려하고 있다. 좀더 상세하게 말하자면 『버철 화이터3』는 지금의 상태로는 그대로 이식이 불가능한 것이다. 그러나 세가에서는 새턴으로 이식한다고 이미 밝혔기 때문에 어떤 방법으로든 이식하지 않으면 안되는 것이다. 새턴용 『버파3』의 발매일에 관해서는 아직 아케이드용도 나오지 않은 상태이므로 구체적으로 말할 수는 없지만 아케이드용이 발매되고 이식 작업이 시작되면 아마도 97년경에야 발매될 예정이다.

또 하나의 확장성으로는 세가새턴 네크워크를 들 수 있다. 네트워크는 이제 연말의 500만대 판매를 기정 사실로 한 후에 메이커 간의 경쟁이라던가 참여하고 있는 메이커 등이 역할이 한정되어 있다는 위기감에서 만들어진 것이다. 결국 유통을 포함해 기존의 방법에 프러스 알파가 필요하다는 인식에서 비롯된 것이라 할 수 있다. 기존의 게임은 단순히 눈이라는 범위 안에서 움직이는 것뿐이었으므로 전혀 예기치 않은 상대와의 대전이라든지 네트워크를 통해서 할 수 있는 게임 등의 새로운 영토를 개척한 것이다.

하지만 통신 대전이나 모뎀은 단순한 게임 소프트와는 달리 발매했을 때 어느 정도 팔릴까를 예측하기가 어렵다. 현재 세가에서는 발매 초기에 5만대에서 10만대를 예상하고 있고 이 결과에 따라서 추가 물량을 발매하게 될 것이다.

SS

예술과 엔터테인먼트의 경계선 상에 서 있는

에너미 제로

새턴 유저의 기대 소프트 중 하나를 꼽을 때 반드시 들어가는 『에너미 제로』. 그 뛰어난 그래픽과 매력적인 시나리오는 유저들을 사로잡기에 충분하다. 이번호에는 『에너미 제로』의 신시스템인 VPS과 톨모션 등을 알아보기로 한다.

뛰어난 CG의 영화와 같은 게임 에너미 제로

영화에서는 CG가 픽션을 사실처럼 보여주기 위한 도구로서 이미 유효적절하게 사용되고 있다. 즉 첨단 기술의 리얼한 CG가 많이 사용됨으로써 보다 현실에 가까운 박진감 넘치는 장면을 연출할 수 있다는 것은 이미 주지의 사실이다. 바로 『에너미 제로』가 주목을 받고 있는 점도 실사도 아니고 애니메이션도 아닌 제 3의 영상인 CG로 독자적인 터치의 그래픽을 제시했다는 데에 있는 것이다. 바로 이 새로운 영역이라고 불리우는 CG의 그래픽은 그동안의 게임에서는 소화할 수 없었던 세계관을 그려낼 수 있는 것이다.

레이더가 아닌 「백스 포지셔닝 시스템(Vexx Positioning System)」이 적의 위치를 탐색하고 화이터가 아닌 「에너미」를 공격한다. 우주선에는 「비클-G-아키」라는 이름이 붙여져 있다. 이 이름에 설득력을 가지게 하기 위해 설정을 보완하는 것이 바로 『에너미 제로』의 CG이다.

간단히 말하면 게임의 표현 영역이 점차 넓어지고 있는 추세이다. 게임을 ROM 또는 CD ROM에 담은 프로그램이라고 규정하면 게임은 반드시 애니메이션같지 않아도 좋고 기존의 게임의 틀을 벗어난다고 해도 괜찮은 것이다. 영화같아도 좋은 것이고 커뮤니케이션 툴과 같은 형식을 갖고 있다고 해도 괜찮은 것이다.

그런데 왜 지금까지는 그런 기본적인 틀 안에서 벗어나지 못했던 것일까? 하드의 측면에서 볼 때 그만큼 따라주지 못했다는 측면도 있고 인재가 없었다는 이유도 있고 상품으로서 성립되기 어려운 면도 있었다. 기초적인 놀이에서 테이블 게임으로 발전하고 하드의 보급으로 인해 급속도로 발전하게 된 게임은 이제 예술과 대중적인 면과 엔터테인먼트의 사이를 오가며 진화를 계속하고 있다. 이 사이에서 마치 헐리우드의 영화와 같이 대중적인 면을 유지하면서 예술적인 측면을 고려하는 것이 바로 이 『에너미 제로』라고 할 수 있다. 다시 말하자면 그것은 흥행에 성공할 만한 컬트적인 요소도 가지고 있고 언더그라운드에도 영향을 받고 있는 상태인 것이다. 『D의 식탁』이 게임 업계 미친 영향력은 영화로 말하자면 『에일리언』, 『블레이드 런너』, 『터미네이터』 등을 생각할 수 있다. 와프 즉 이이노 겐지가 제작하는 게임의 질감은 시스템이 어떤가하는 질문 이전에 사람들을 끌어들이는 매력을 가지고 있는 것이다.

센스라는 측면에서 이야기하면 종래의 게임의 센스는 게임의 세계에서만 통용되는 것들뿐이었다. 하지만 『에너미 제로』는 다르다. 시스템의 혁신성보다는 표현력의 중요함을 인지하여 약간은 전위적인 돌파구를 찾은 것이다.

새턴에서 무비의 불안함을 일소하는 톨모션

세가 새턴이 그래픽의 측면에 있어서 플레이 스테이션보다 떨어진다는 것은 잘 알려진 사실이다. 사실 기본적인 폴리곤의 묘사 능력이나 무비의 화려함을 비교하면 잘 알 수 있다. 그러나 AM2연에서 이식된 것이나 『팬저 드래군 츠바이』 등에서 그런 시각적인 면의 불리함을 일소시켰다. 더욱이 『에너미 제로』의 CG 무비는 새턴용 『D의 식탁』과는 비교도 안될 정도로 매력적이다. 종래의 무비 영상과는 달리 『버철 화이터2』 등에서도 사용되었던 톨모션의 최신 버전을 사용하는 것이다. 그 규격에 의해서 압축, 재생된 무비는 PS로 개발되던 때의 『에너미 제로』의 무비와 거의 다를 바가 없다.

그 비밀은 새턴에는 하드웨어만으로는 무비를 재생시키는 기능은 없다. 플레이 스테이션과는 그점이 다른 것이다. 하지만 소프트웨어로서 무비를 보여줄 수는 있다. 예를 들어 이미 출시된 『팬저 드래군 츠바이』의 무비는 상당히 뛰어난 것이었다. 하지만 이보다 높은 버전이라면 더욱 우수한 질감의 무비를 얻을 수 있는 것은 당연하다. 결국 세가의 서드파티의 작품으로는 초기대작으로 이 정도의 무비를 사용한 게임은 과거에 없었다.

이 톨모션의 신 버전은 아직 실용 단계는 아니지만 데모를 보여줄 수 있다는 것만으로도 프로그램에는 지장이 없다고 한다. 톨모션은 원래의 데이터를 그대로 재현할 수 있게 해주는 것이라고 생각하면 이해하기가 쉽다. 예를들면 어떤 장면에서 에러가 생기면 그것은 톨모션의 탓이 아니고 제작사 측의 잘못인 것이다.

현재 개발 상황은

『에너미 제로』는 두 파트 즉 리얼 타임 부분과 무비 부분으로 나뉘어져 있다. 무비 부분은 『D의 식탁』의 경험이 있기 때문에 그때의 연구 성과를 살려 시행착오를 거치고 있는 중이며 리얼타임의 부분에 관해서는 플레이 스테이션으로 제작하던 때의 데이터를 일부 사용하고 사용하지 못하는 부분은 다시 제작하는 등의 작업 중이다. 플레

이 스테이션과 비교해서 새턴의 장단점이 있기 때문에 그것을 충분히 파악한 후에 새턴의 장점을 충분히 살려 만들어가는 단계이다. 발매 예정일은 10월에서 12월경이 될 예정이다.

CD의 매수는 잘 알려진 대로 4장이며 첫번째 장에는 오프닝과 「PS-EXPO」 때의 오프닝 무비가 들어갈 예정이지만 실제의 플레이 시에는 약간 다른 느낌이 들 것이라고 한다.

제품에 수록된 것으로는 로라가 꿈을 꾸는 신이 있는데 이것이 복선이 되어 게임을 풀어 나가게 될 것이다. 약간은 전위적인 느낌도 드는 신으로 길이는 약 15분 정도이며 이것이 끝나면 이미지네이션으로 와프에서 제작한 소프트답게 (?) 영어로 되어 있다. 여기에 트레이닝 모드 정도를 디스크1에 실을 예정이다.

디스크 2,3,4는 본편이 실릴 예정이며 이중 디스크4는 반정도가 엔딩으로 채워져 있다. 디스크 2와 3은 약 1시간분량의 영화와 같은 느낌이 될 것이고 그 이후에 엔딩이 나오므로 짧게 잡아 2시간 분량의 영화라고 할 수 있다. 하지만 게임을 2시간 안에 클리어하기란 실제로 불가능하므로 그 이상의 길이가 될 것이다.

에일리언의 등장 부분에 관해서는 한번 싸워서 쓰러뜨린다고 해서 끝나는 것은 아니다. 적의 수는 어쩌면 의미가 없고 대략 엔딩까지 싸워야할 전투 수는 6,7회 정도이다. 중간에는 쓰러뜨리지 않고 회피해도 되는 적도 존재한다. 기본적으로는 어드벤처에 가까우며 일부러 게임 전반에는 여기저기서 출몰 하지만 중반에는 거의 나타나지 않다가 후반에 갑자기 등장하는 형식으로 이루어져 있다. 이러한 스토리와 그래픽 등을 미루어 와프측에서는 어드벤처라기보다는 「이미지네이션 배틀」이라고 이름을 정했다.

한편 현재 새턴에서 주목을 끌고 있는 네트워크에 관한 부분에 관해서는 전혀 준비된 것이 없다고 한다. 물론 최후에 추가될 수는 있겠지만 네트워크와 어울릴만한 게임이라고 생각하지는 않으므로 네트워크에 관한 부분은 추가되지 않을 가능성이 더욱 크다.

어드벤처 게임 부분의 시점

복도는 리얼타임 폴리곤이지만 방 안은 완벽한 영화 수준이다. 객관 3인칭 시점에서는 캐릭터를 조작하는 감각으로 제작되어 있다. 어느정도 눈 높이가 설정되어 있기 때문에 캐릭터의 키 높이를 느낄 수 있다.

백스 포지셔닝 시스템 (Vexx Positioning System)

복도 전투에서의 열쇠를 쥔 VPS

VPS는 생명의 소재를 소리로 알 수 있는 시스템이다. 그 범위는 일정 거리의 모든 방향이며 전후좌우 어디에서 오는 지와 어느정도의 거리에 있는 지를 알 수 있다. 이 VPS의 반응음이 울리지 않는 동안에는 적은 가까이에 없으며 플레이어는 안전하게 전진할 수 있는 것이다. 거꾸로 반응음이 울리기 시작하면 어디에선가 위험한 시간이 된다. 물론 플레이어는 게임 중에 맵을 볼 수 없게 되어 있다. 그 때문에 각방의 네트워크 단말기로 내부 구조를 충분히 체크해 두는 편이 좋을 것이다.

1. VPS로 적의 위치를 체크

기본적으로 이 게임은 방 안이 여러 복도로 나뉘어져 있다. 복도로 들어가면 리얼타임 폴리곤을 사용한 시스템으로 적이 출현하게 된다. 하지만 모습은 보이지 않는다. 여기에서 필요한 것이 VPS. VEXX 테크놀로지라는 게임 내의 가공의 회사가 만든 제품으로 말하자면 생명 반응 장치이다. 상대의 거리와 반응에 따라서 반응하는 소리가 다르기 때문에 그 소리에 따라서 적과 싸우게 된다.

2. 거리와 소리의 관계

적과 플레이어의 거리에 따라서 소리의 종류가 변한다. 예를들어 멀리 있을 때에는 「비 - 비 - 비」라면 가까워지면 「비비비」가 되고 나중에는 「비―」가 된다. 이 때는 이미 사정거리 안에 있다는 뜻으로 사격을 가해야만 한다.

3. 방향과 소리의 관계

VPS가 알려주는 소리는 거리만이 아니라 각도에 따라서도 변하게 된다. 사진은 캐릭터를 중심으로 90도씩 즉 전,후 그리고 좌우의 3종류의 소리가 어떻게 변하는 지를 보여 주고 있다.

좌측과 우측이 구분되지 않기 때문에 플레이어는 재빨리 움직이며 정확한 각도를 찾는 것이 중요하다.

VF시리즈 최초로 크리스탈 듀랄 등장!

버철 화이터 키즈

드디어 발매된 『버철 화이터 키즈』. 『버파 키즈』는 삼성전자에서 8월 중 거의 동시 발매할 게임이기 때문에 더욱 기대를 모으고 있다. 이번에는 새턴만의 오리지널 무비와 수수께끼의 신 캐릭터를 공개한다.

▲ 초원의 파이. 팬더의 등장으로 중국을 배경으로 했다는 것을 알 수 있다

새턴용 오리지널 비주얼 가득!

『버철 화이터2』에 등장하는 캐릭터들의 꼬마시절 모습인 듯한 『버철 화이터 키즈』가 드디어 새턴용으로 나왔다. 올봄 오락실에 등장한 이 작품은 새턴과 호환성이 있는 ST-V 기판으로 제작되었기 때문에 새턴용의 발매도 아케이드가 발매된지 4개월만에 초스피드로 이식된 것이다. 물론 단순한 이식이 아니고 새턴용 오리지널 비주얼도 추가되었다. 난이도의 조정이나 신 캐릭터 등 오락실용과는 차원이 다르며 가장 큰 차이점이라면 각 캐릭터의 오프닝과 엔딩 무비이다.

오프닝은 2분 동안의 장편 영화이다. 코믹한 음악과 함께 키즈의 캐릭터들이 등장한다

버튼 하나만으로 큰 기술을 사용할 수 있는 「콤보 쯔쿠르」 등 새턴용만의 보너스가 가득!

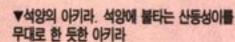
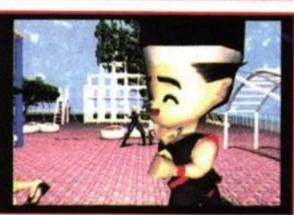
풀 모션 규격의 고화질 동화상에 역시 『키즈』라 할만한 재미있는 내용도 가득하다.

각 캐릭터의 오프닝을 보자!

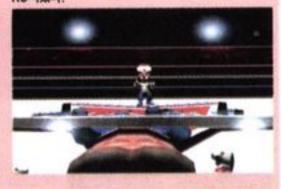
지금까지는 배경이 들어가지 않은 형태로 오프닝이 공개되었지만 이제는 완벽하게 공개되었다. 이제까지의 『VF』 시리즈 중에서 가장 화려한 오프닝이라고 자신있게 말할 수 있다.

▼석양의 아키라. 석양에 불타는 산등성이를 무대로 한 듯한 아키라

마치 영화와 같은 새턴만의 무비!

SS

▲ 링의 울프. 프로 레슬러 울프는 레스링 장이 무대로 결정되었다

▼꼬마 울프가 거인 울프를 던지기 한판으로 KO시켰다!

카게의 오프닝은 웬지 장엄한 느낌이 들지만…

새로운 적 캐릭터는 크리스탈 듀랄 !

『VF1』부터 등장한 듀랄은 온몸이 금속으로 이루어져 있었다. CPU전의 최종 보스로 등장하는 이 캐릭터는 은색 듀랄과 금색 듀랄에 이어 새턴용 『VF 키즈』에서는 「크리스탈 듀랄」이 등장한 것이다. 그 동안의 듀랄과는 또 다른 무언가가 있을 법한데 과연 그 정체는?

출현 조건은?

『VF 키즈』에서도 CPU전의 최종 스테이지에서 싸우는 상대는 기존의 은색 듀랄이다. 결국 크리스탈 듀랄은 평범한 플레이로는 모습이 들어나지 않는 것이다. 과연 이 숨겨진 캐릭터 「크리스탈 듀랄」은 어떻게 해야 볼 수 있는 것일까? 최종 스테이지까지 컨티뉴없이 플레이한다든지하는 등의 숨겨진 캐릭터에 걸맞는 출현 조건이 있는 듯하다.

이제는 이전의 내가 아냐!

꼬마가 되었어도 보다 강력해졌다. 머리가 커져서 머리를 공격하면 쉽게 성공하지만 작아진 손발때문에 가까이 접근하지 않으면 공격할 수 없다. 특히 머리의 무게때문에 던지기 기술은 굉장히 어려워졌다. 그 대신에 연속기가 많이 변화된 것이다. 특히 공중에서의 연속기는 성공하지 못할 때가 많으므로 사용할 때 주의해야 한다.

엔딩은 이런 모습!

순제 무사히 싸움을 끝내고 고향에 돌아가서 편안한 나날을 보내는 순제. 고추 잠자리가 코에 앉아도 모를 정도로 쿨쿨 잘자고 있다.

리온 리온의 기상 시간. 녹색 잠옷에 모자까지 쓴 모습이 너무 귀엽다

울프 드디어 레슬러의 왕좌에 오른 울프. 하지만 그 졸린 눈으로 무패 레슬러의 자리를 지킬 수 있을까?

은색 듀랄과 금색 듀랄

금색 듀랄의 데뷔는 새턴용 『VF1』부터이다. 금속의 몸을 가지고 있기 때문에 체중이 무겁다는 등의 특징이 있었지만 과연 크리스탈 듀랄은?

새로운 콤보를 보자!

사라의 경우 니 킥으로 상대를 띄우고…

연속으로 펀치 공격을 한 후에

콤보 섬머 솔트!! 어떤 캐릭터에도 공격이 가능하다

단위 인정서도 새롭게 변화

지금까지의 단위 인정 모드는 클리어한 회수와 그때까지 걸린 시간, 각 캐릭터의 기본 기술을 뺀 특수 커맨드 기술을 어느정도 사용했는가로 매겨지는 기술 점수였지만 키즈에서는 클리어 시간 대신에 예술점이라는 새로운 항목이 추가되었다. 이 예술점은 얼마나 멋진 기술로 상대를 제압했는 지로 점수가 매겨진다. 결국 큰 기술로 끝낼 경우 높은 점수를 받을 수 있다.

추운 겨울에 뜨거운 배틀을 맛보는 게임 등장!

중장기병 레이노스2

장 르	액션	현지 발매일	96년 11월 예정
제작사	메사이아	현지 가 격	가격 미정

지난 달에 화면을 공개하지 못했지만 이번달에는 새롭게 들어온 화면과 시스템에 대한 것을 소개한다. 현재 60%까지 완성된 『레이노스2』는 MD용의 『레이노스』, SFC용의 『발켄』의 후속작으로 3탄째에 속한다. 11월 발매라고 하므로 추운 겨울을 대비해서 나오는 것일까?

로보트 팬을 위한 액션 게임!

리얼한 메카의 동작과 스토리의 연출로 인기를 모은 액션 게임. 그 시리즈 제 3탄인 『레이노스2』는 가지고 있는 무기의 사정 거리에 따라서 화면이 확대 축소되는 등 새턴의 기능을 살린 시스템이 많이 사용되고 있다.

플레이어의 목적은 제 12특별 기갑부대의 일원이 되어 『어설트 슈츠』라고 하는 병기를 타고 여러가지 작전을 수행해 나가는 것이다. 주인공이 탈 수 있는 어설트 슈츠는 레이노스 외에도 많이 있다. 또한 무기도 20종 이상 존재하므로 그들 병기를 활용해서 적을 쓰러뜨려야한다.

발켄에서 더욱 발전된 시스템

자동 조준 『오토 에이밍 시스템』

이 준비 화면에서 조종한다

표시가 하얀색이 되면 발사하라는 의미

준비 화면에서 『오토 에이밍 시스템』이라는 것을 작동시키면 적기를 자동으로 추격해서 조준해 준다. 조작하기 힘든 초보자에게는 쓸만한 시스템이다.

4가지 무기를 한번에 『다이렉트 어택』

4개의 버튼에 각각 무기를 분별시켜 그 버튼을 누르면 무기가 변경되는 시스템. 준비 화면에서 무기와 버튼을 자유롭게 설정할 수 있다.

스테이지1 보스 『바스람』

사정 거리에 따라 화면의 변화 『사정 가변 시스템』

무기의 조종에 따라서 화면이 확대 축소된다. 단거리, 중거리, 장거리의 3단계 사정이 있다.

◀산탄총과 같은 무기의 경우

▲사정거리가 아주 길 때는 이 정도

스테이지1 을 전격 공개!!

스테이지1은 나무들이 많이 있는 삼림지대가 주 무대다. 수송기에 의해서 계속해서 보내오는 양산형 병기와의 지상전, 강력한 무기를 장비하고 있는 적과의 공중전을 벌이게 된다. 여기서 고전을 할 정도면 앞으로의 작전을 진행하는 것은 불가능하다! 레이노스를 자유자재로 조종해서 간단하게 클리어하자.

◀공중전에서는 부스터의 사용 시간에 한계가 있다

▶공중에서는 오토 에이밍을 사용하는 것이 유리하다

◀화염탄을 발사하는 거대한 적기! 부스터를 이용해 공중으로 도망가자

▶양산형의 적기가 접근! 계속 나오므로 주의하자

▲ 드디어 적기를 격파! 그러나…

스테이지1의 최후에 기다리고 있는 보스는 별명이 『코끼리 거북이(?)』라고 하는데 레이노스의 100배정도의 크기를 가진 거대한 적이다. 그러나 별명대로 동작이 느리기 때문에 레이노스의 기동력을 활용해서 쓰러뜨리자.

▲너무 큰 것 같군!

◀뒤에서 공격하라!

▼ 군의 마크다. 과연 적의 정체는?

▲밑에서 보아도 세밀한 보스. 크기만 큰 것이 아니다

화려한 오프닝 공개! MD판을 훨씬 초월

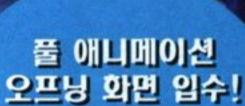
루나 실버스타 스토리

드디어 화려한 오프닝을 공개할 수 있게 되었다. 아직 개발 도중이지만 오프닝이 이 정도면 팬들은 불만이 없을 것이라 생각된다. 현재 개발 상황은 70%정도이며 가을에 발매될 예정이다.

초반의 스토리 진행 소개

토이쇼에서 공개된 버전에서는 백룡의 『화이디』를 만나서 첫번째 시련을 클리어하는 부분까지 플레이할 수 있었다. 내용은 MD용의 것을 버전 업시킨 것과 비슷하지만 새턴 버전의 그래픽과 음악, 연출은 MD용을 훨씬 능가하는 완성도였다. 그럼 초반의 내용을 간략하게 소개한다.

드래곤 마스터 『다인』의 묘앞으로 온 아레스. 그곳에 나루와 라무스가 나타나 백룡의 동굴에서 다이아를 찾아보자고 아레스를 유혹(?)한다. 그리고 나루가 루나에게 그 사실을 얘기해 루나도 동행하게 된다. 동굴을 탐험하던 일행은 백룡 화이디를 만나고 백룡에게 다이아를 달라고 부탁해본다. 백룡은 다이아를 주는 조건으로 『용의 반지』를 찾아오라고 한다. 겨우 용의 반지를 발견한 일행은 백룡으로부터 약속대로 다이아를 받게 된다. 그리고 백룡은 아레스에게 드래곤 마스터가 되고 싶으면 모든 용을 만나라고 조언해 준다…

풀 애니메이션 오프닝 화면 입수!

지난 6월에 일본에서 개최된 토이쇼에서 루나의 오프닝 데모 비주얼이 공개되었다. 이것은 비디오 화면이지만 새턴에서도 이 정도 화질로 등장한다는 것이다.

여기서 모든 것이 시작된다

백룡 화이디와의 만남

일행은 백룡의 동굴로

건담팬을 위한 사이드 스토리

건담 외전 I 전율의 블루

건담 외전의 자세한 정보가 드디어 들어왔다. 우선 이 게임은 3부작으로 구성되어 있어 각각 한편씩 발매한다고 발표되었다. 3부작은 모두 이어지는 스토리로 건담 0079의 원작과는 다른 전장이 무대가 된다. 또한 오리지널 주인공이 타는 기체는 건담이 아니고 『GM』이다. 건담 시리즈의 고정팬을 위한 게임이될 것 같다.

건담 외전의 주 스토리

우주세기 0079년. 원작에서 말하자면 건담의 활약으로 그 양산 타입인 『GM』이 만들어진 부분에서 이야기는 시작된다. 실험 상의 데이터에서는 지온군의 모빌슈츠를 능가한다고 나온 『GM』이었지만 실전에서의 효력이 얼마나 있을 지는 아직 모르는 상태였다. 외전의 주인공인 '유우 가지마' 소위가 소속되는 부대는 이 신병기인 GM을 사용한 전투, 전략을 실전에서 연구하기 위해 조직된 부대였다.

어느날 유우의 부대에 명령이 내려졌다. 그 내용은 오디사 작전의 승리에 위해 보급 수단을 잃게 된 지온군을 야간 습격하는 작전이었다. 과연 GM을 사용해 지온군의 부대를 전멸시킬 수 있을 것인지!?

▲ GM을 조종하게 되는 플레이어

▲ GM의 부대가 간다!

▶ 첫 상대는 '자크'!

▼2부, 3부가 되면서 적도 늘어나는지?

새롭게 밝혀진 8명의 적, 아군 신 캐릭터!

장르	시뮬레이션 RPG	현지 발매일	96년 9월 13일
제작사	메사이아	현지 가격	6,200엔

랑그릿사 III

기다리고 기다리던 『랑그릿사3』가 발매 연기되었다. 처음에는 8월로 연기되었지만 얼마 후 또다시 9월 13일로 정식 결정되었다. 과연 제작 과정에 무슨 문제가 생겼는 지 아니면 더욱 완성도를 높이기 위해서 연기한 것인지…?

시나리오10까지의 간략한 소개

천재 군사 「트랜드 남작」

5장에서 10장까지는 시카족과의 싸움이 주 포인트

지난 달의 전개는 『리그리아 제국』의 습격과 동맹국 『바랄』의 배반으로 주인공 일행의 모국 라카스 왕국은 그 영토를 빼앗겨 그 영토를 다시 찾기 위해 주인공의 삼촌과 천재 군사 등의 새로운 동료과 함께 작전을 개시하는 부분까지 소개했다. 그후 천재 군사의 별명을 가진 『트랜드 남작』의 도움으로 리그리아 군과 바랄군을 서로 싸우게하는 작전에 성공한다.

양 군대가 서로 싸우고 있는 동안 일행은 다음의 목적지인 『루시리스 게이트』로 향한다. 그곳에 가는 도중 『아리움』이라는 마을에 들르게 되는데 그곳에서 기다리고 있던 것은 주인공의 소꼽 친구인 『후레아 공주』가 지휘하는 바랄군이었다. 주인공은 전투를 피할 수 없어 후레아를 쓰러뜨리려 하지만 그 때 돌연 의문의 다크나이트가 나타난다.

다크나이트와의 전투를 겨우 끝낸 일행은 『루시리아 게이트』를 개방하기 위해 수녀를 찾아간다. 그러나 게이트 부근은 원주민 『시카족』에 의해 점령당한 상태였다. 일행은 시카족을 쓰러뜨리지만 이미 수녀 '소피아'는 다른 곳에 끌려간 뒤였다. 그녀를 구하기 위해서 시카족의 본대를 쓰러뜨려 나갔지만 그곳에는 또 다른 적, 리그리아 제국의 『가이엘 장군』이 나타난다.

가이엘을 쓰러뜨린 일행은 시카족의 추장이 있는 동굴로 향한다. 겨우 추장을 쓰러뜨린 일행, 그러나 소피아의 옆에는 벌레를 다루는 전사 '라그'가 기다리고 있었다. 그러나 라그도 자신의 상황이 불리하다고 생각해 달아나 버린다. 일행은 시카족을 완전히 쓰러뜨리고 드디어 소피아를 구출하게 되지만…

8명의 신 캐릭터 소개!

- **레이몬드 자작(子爵)**: 주인공의 삼촌인 「레이몬드 자작」. 라카스 왕국의 살아남은 병사들을 통합해 왕국을 탈환하려고 한다.
- **가이엘 장군**: 시나리오4에서 등장하여 계속 주인공을 쓰러뜨리려고 뒤따라 다닌다. 경험이 풍부한 군인이지만 냉혹한 면도 가지고 있다.
- **대현자 파벨**: 파벨은 빛의 대신전의 사교(司敎)이다. 4개의 루시리아 게이트 중 하나를 지키고 있지만 제국에 의해 빼앗긴다.
- **페라키아**: 괴기한(?) 아름다움을 가진 페라키아. 그녀는 변신 능력을 가지고 있어 그로브나 라그의 동료로 생각된다.
- **벌레(蟲)술사 라그**: 보기 힘든 클래스로 벌레를 조종해 공격해 오는 인물이다. 시나리오10에서는 시카족을 조종해 공격해 온다.
- **디오스 장군**: 윌더왕의 변모를 이상하게 생각하면서도 모국 바랄을 위해서 싸우는 장군. 군을 배반하려는 마음을 가지게 된다.
- **네크로만사 그로브**: 좀비나 스켈론와 같은 언데드를 조종하여 공격해 오는 인물. 그의 목적은 아직 의문이다.
- **파울**: 리그리아 제국의 왕자. 제위 계승권을 가지고 있기 때문에 알테뮤리의 존재를 별로 좋지 않게 생각한다.

새턴용 투신전2 강화판 등장인가, 외전인가?

SS

PS용으로 발매된 타카라의 격투 액션 『투신전』의 속편 『투신전2』를 2명의 신 캐릭터를 추가하여 파워 업한 것이 이 『투신전 URA』다. 신 캐릭터의 한명인 『리퍼』는 어느정도 공개되었지만 또 다른 신 캐릭터는 아직 '여성'이라는 것밖에 공개되지 않았다. 스토리 자체도 『2』와는 다른 외전적인 분위기다. 과연 『2』에서 숨겨져 있던 우라누스, 마스터, 쇼우, 버밀리온은 등장할 것인지? URA라는 것은 일본식으로 읽으면 '뒤'라는 의미가 있다. 즉 투신전의 스토리의 뒤에 숨겨진 이야기라는 뜻인 것 같다.

투신전 URA 의 전체 스토리

전혀 새로운 『투신전 URA』

더욱 좋아진 그래픽!?

격투가를 중심으로 세계적인 강자들을 습격한 사건이 발생했다. 예리한 칼날과 같은 흉기로 목표의 격투가를 참살. 목격자는 여성이든 어린이든 상관없이 말살하는 범인은 동기와 목적을 전혀 알 수 없어 현장의 경찰 당국을 혼란시켰다.

인터폴에서는 이 세계적으로 발생하는 괴이한 사건이 반년 전에 발생한 『투신병 계획 강탈사건』과 연계되어 있는 것으로 판단한다. 반년 전, 인터폴에서 범죄 방지를 위한 연구 건으로 제작 중이었던 『투신병(인조인간)』의 개발, 1명의 과학자의 우발적 사고에 의해 완성된 이 계획은 완성 직후 강탈당하고 말았다. 범인의 목적은 『투신병』 완성에 필요한 전투 데이터의 수집이었다.

수준 높은 전투 속에서 성장한 본능으로 강한 상대를 찾으려고 하는 『투신병』의 범행으로 판단한 인터폴은 자신들의 실수가 새나가지 않게 극비리에 수사를 시작한다.

투신병에 의해 사투에 휘말리는 자들, 그리고 스스로 그 사투에 뛰어드는 자, 그리고 『투신병 계획』을 노리는 조직… 각 강자들의 운명은 또 다시 사투의 속으로…

추가된 2명의 신 캐릭터

에이지의 모습, 배경은 에이지의 스테이지?

랑그도 등장. 과연 그의 이번 목적은?

트레이시는 경찰이라 이번엔 정식 수사?

『투신전 URA』에 등장하는 캐릭터는 전작(2탄)의 캐릭터 9명과 신 캐릭터 2명 그리고 아직은 알 수 없는 보스 캐릭터 X명이라고 생각된다. 신 캐릭터는 『리퍼』라는 새로운 여성 캐릭터, 전작의 9명은 아직 완전히 공개되지 않았다.

우선 공개된 전 캐릭터는 에이지, 랑그, 트레이시 3명뿐이다. 또 배경도 『투신전 URA』만의 오리지널로 제작되어 있어 1, 2탄과는 다른 느낌을 보여준다. 또 『투신전S』에 있었던 열전 모드는 CD의 용량 부족으로 삭제되었으며 대신에 PS용의 2탄을 기준으로 그래픽, 배경, 의상, 대사, 게임 밸런스, 비주얼CG 등 모든 면에서 파워업된다. 전작 『투신전S』에서 실망한 사람도 이번 『URA』는 만족할 만한 게임이 될 것이다.

신 캐릭터 『리퍼』의 스토리와 게임 캐릭터

스토리

끔찍할 정도의 다량의 혈액이 주위에 쏟아져 있었다. "죽었군…" 얼마전 이곳에서 발생한 사건 속에 있던 '빛', 그 빛은 인간의 생기조차 느낄 수 없이 어둠 속에 서 있었다. "…" 그는 상대를 일격으로 참살하여 상대의 피로 젖은 옷을 신경도 쓰지 않은 채 걸어갔다. 돌아보는 일도, 자신이 사람을 죽였다는 일도, 모두 과거 속에 묻혀버렸다. "녀석은 어디에.." 그의 눈엔 이미 다른 인물의 모습이 비치고 있었다. "꼭 찾고 말겠어.." 어둠에 나타나는 그 모습은 마치 『수라』의 모습 그대로였다.

리퍼의 앞면 모습 / 무기의 위력은?

등의 그림은?

리퍼의 무기는 카탈풍의 서바이벌 나이프이다. 그리고 그의 그림자는 PS용 『투신전2』의 버밀리온 스테이지에 숨겨진 그림자와도 비슷한 것 같은데..? 몸집은 에이지, 카인과 비슷하며 스토리와 함께 상상해 보면 암살자와 같은 느낌을 준다.

얼굴의 확대, 아직 개발 중이다

월드 스타 박찬호가 등장하는 최고의 베이스 볼

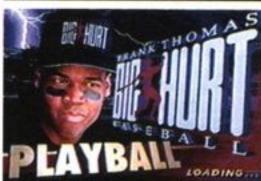
장 르 스포츠	국내 유통사 동서게임채널	국내 발매가
제작사 어클레임	국내 발매일 96년 8월	삼성새턴, 미국새턴 전용

프랭크 토마스의 'BIG HURT' 야구

Frank Thomas Big Hurt Baseball

노모 야구 이후 세가 스포츠에서 새로운 야구 게임이 등장했다. 노모야구의 해설자 목소리와 조금 비슷한 느낌이 들기도 하는 이 게임은 모탈컴배트의 어클레임에서 제작해서 그런지 선수들의 동작 하나하나가 모탈 캐릭터와 매우 비슷하다. 이 게임은 메이저리그를 배경으로한 본격 야구게임으로 박력 넘치는 게임을 즐길 수 있다. 실황 중계이기 때문에 게임에 더욱 몰입하게 해주고 우리나라의 박찬호 선수도 등장하여 더욱 흥미로운 경기를 즐길 수 있다.

프랭크 토마스는 누구인가?

메이저리그에서 가장 훌륭한 야구선수 중의 하나로 1993년과 1994년 두번에 걸쳐 아메리칸 리그의 MVP를 수상한 선수이다. 왼손잡이 투수에 한해서는 95년 한해동안 0.389의 높은 타율을 보였을 정도로 강하다. 또한 WHITE SOX 팀에서 40개의 홈런 기록을 냈을 만큼 강타자이다.

이 사람이 바로 프랭크 토마스

게임 모드

■**EXIBITION** : 일명 개막전. 한 게임만 즐길 경우 사용한다.

■**SEASON** : 리그전. 메이저리그 시즌동안 경기를 계속 즐긴다. 한두 게임만 하고 끝나는 것이 아니므로 저장을 하면서 해야한다.

■**PLAYOFF** : 몇개의 팀을 지정해서 토너먼트를 즐긴다.

■**HOMERUN DERBY** : 홈런 경쟁. 얼마나 더 많은 홈런을 때릴 수 있는지 도전 하자!

■**BATTING PRACTICE** : 말 그대로 배팅 연습이다. 여기서 충분한 연습을 해야 실전에서 좋은 타율을 얻을 수 있다.

■**VIEW PLAYER STATS** : 각 선수들의 기록들을 본다. 홈런 수, 타율, 방어율, 타수 등 각 선수들의 여러가지 기록들을 볼 수 있다.

■**OPTION** : 게임에 대한 여러가지 설정을 바꾼다.

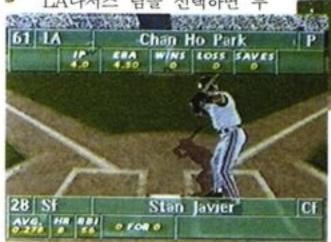
GAME SET-UP
EXHIBITION
SEASON
PLAYOFF
ALL-STAR
HOMERUN DERBY
BATTING PRACTICE
VIEW PLAYER STATS
OPTIONS

다양한 게임 모드

미국식 야구게임

미국 게임인 만큼 일본 야구게임과는 다른 점들이 있다. 선수들의 그래픽이 실사라는 것도 차이점 중 하나이다. 일본의 야구게임들은 대부분이 선수들을 작고 간단하게 묘사해서 귀엽게 표현하고 있으나 이 게임은 실사 그래픽으로 부드러운 움직임을 보여주고 있다. 그렇기 때문에 아기자기한 일본 야구 게임에 비해 훨씬 박력있는 경기를 펼칠 수 있다. 공의 속도가 미터가 아닌 마일로 표시되는 것도 색다른 점이다.

아얏! 데드볼이다!

코리아 특급 박찬호 등장!

LA다저스 팀을 선택하면 투수 엔트리에 '코리아 특급' 박찬호 선수가 당당히 포함되어 있는 것을 볼 수 있다. 방어율은 4.50으로 좋지 않은 편이지만 우리의 박찬호 선수를 선택해서 강속구로 삼진을 잡는다면 정말 통쾌하지 않을까?

짜잔~ 박찬호 선수의 등장이요~

웅장한 스타디움에서 펼쳐지는 꿈의 경기

지금까지의 야구 게임은 좁고 답답해 보이는 경기장에서 경기를 펼쳐왔다. 그러나 이 게임은 시원하다는 느낌이 들 정도로 경기장이 넓어보인다. 안타 하나, 파울 하나가 나와도 통쾌한 느낌을 들게 한다.

이렇게 시원한 느낌의 경기장을 본 적이 있는가?

앞으로는 음비법 시행으로 인해 미국 소프트들이 국내에 대거 유입될 듯하다. 이제 우리의 게이머들도 일본 게임에만 집착하지 말고 세계로 눈을 돌려 보자.

SS

이젠 새턴으로 NBA스타들을 만나자!

NBA ACTION

세계 최고의 농구무대 NBA! NBA를 무대로 한 본격 농구 게임이 새턴에 등장했다. 폴리곤으로 이루어진 선수들이 경기장을 뛰어다니며 묘기를 연출한다. 자! 이제 NBA의 세계로 빠져보도록 하자.

NBA선수들이 총출동

현재 NBA에서 활동 중인 선수들이 총출동한다. 데니스 로드맨, 올라주원, 스코티 피펜 등등… 개성있고 기라성같은 선수들이 NBA 농구의 진수를 보여준다. 조던, 버클리, 샤킬 오닐 등이 빠지긴 했지만 이름만 바뀌었을 뿐 그들 역시 등장한다.(시카고 불스에는 조던 대신 가드(GUARD)라는 선수가 있다. 하지만 능력은 조던의 능력 그대로 이다.)

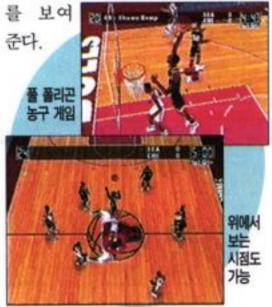
NBA 액션의 로고

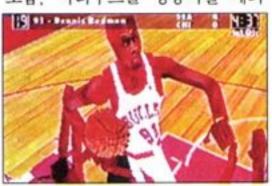
얼굴이 어두운 선수가 오닐이다

본격 폴리곤 농구게임

NBA 액션은 풀 폴리곤으로 구성된 본격 농구 게임이다. 여러가지 시점으로 시점 변경이 가능하기 때문에 박력있고 멋진 장면들을 연출한다. 4가지 시점을 기준으로 전후로 시점을 바꿀 수 있고 덩크슛 성공시 또 다른 시점에서 리플레이를 보여준다.

풀 폴리곤 농구 게임

위에서 보는 시점도 가능

다이나믹한 움직임

NBA 액션을 처음 보는 사람은 약간 지저분한 텍스처를 보고 실망할 지도 모른다. 하지만 NBA 액션은 초당 60플레임에 가까운 부드러운 움직임을 보여준다. 경기장 화면 스크롤과 선수들의 움직임을 보면 그 부드러움에 누구라도 놀라움을 금할 수 없을 것이다. 또 꾸부정한 모습의 수비 자세와 덩크슛 후 링에 매달려서 흔들거리는 모습, 아리우프를 성공시킬 때의 부드럽고 박력있는 움직임등은 실제 NBA를 보는 듯한 착각에 빠지게 만든다.

리플레이시 선수들의 얼굴도 볼 수 있다

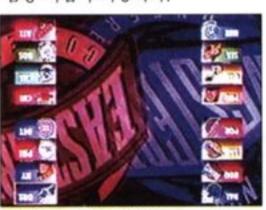
또 리플레이시 선수마다 각각 개성있는 얼굴을 보여줘서 누구나 웃음짓게 한다.

경기장에 온 듯한 리얼 사운드

NBA 액션은 상당히 리얼한 사운드를 들려준다. 선수들이 뛰어다닐 때 들리는 삑삑거리는 운동화 소리, 관중들의 열띤 응원 소리, 슛이 실패했을 때의 관중들의 야유 소리, 슛이 성공했을 때의 아나운서와 관중들의 함성 소리는 경기장에 와 있는 듯한 느낌이 들게 만든다.

2쿼터가 끝난 후 수훈 선수를 보여준다

엄청나게 다양한 게임 모드

간단하게 한 게임만 즐길 수 있는 EXHIBITION모드, NBA 시즌 게임을 진행하는 REGULAR SEASON모드, 특정 팀들을 골라 토너먼트제로 최강을 가리는 CUSTOM PLAY OFF모드, 선수들과 팀들의 기록을 볼 수 있는 NBA STAT모드 등 다양한 게임 모드가 있어서 쉽게 질리지 않게 해준다. 특히 REGULAR SEASON모드는 NBA의 정규 시즌 진행 방식(리그전 형식으로 82게임을 진행한 후 상위 팀들이 PLAY OFF라는 토너먼트 게임에 진출해서 최강팀을 결정한다.)을 그대로 따르고 있어서 자신의 팀과 선수들의 기록을 관리할 수 있기 때문에 감정 이입이 가능하다.

CUSTOM PLAY OFF 모드이다

TV 보는 것보다 낫다

REGULAR SEASON 또는 CUSTOM PLAY OFF를 선택하면 NBA 담당 아나운서가 등장해서 경기 소개와 중계를 해 주고 경기 도중에는 QUARTER COURT, HALF COURT TRAP 등의 작전을 설정해서 게임을 진행할 수 있어서 실제감 넘치게 즐길 수 있다. 또 리바운드, 3점슛 등 순위를 볼 수 있고 선수들의 트레이드도 가능하기 때문에 자신만의 최강팀을 만든 것도 가능하다!

아나운서가 경기를 중계한다

3DD에서 무수히 많은 팬들을 확보한 『슬램 앤 잼』이 새턴으로 컨버전되어 『슬램 앤 잼 '96』이라는 조금 변형된 스타일로 출시되었다. 요즘들어 스포츠 게임에 있어서 침체기에 빠져있는 새턴을 이 소프트가 구해낼 수 있을런지… 새턴에서는 어떤 반응이 나올지 기대를 해보며 『슬램 앤 잼 '96』의 베일을 하나씩 벗겨보겠다.

SS

슬램 앤 잼 '96

농구의 묘미! 어펜스! 디펜스!

농구 게임의 재미는 바로 이것에 있다. 뛰어난 사운드의 지원과 해설. 그리고 박력! 그리고 패스, 공격, 블로킹, 반칙, 그리고 덩크슛이 있다. 그 중에 뭐니뭐니 해도 아리우프를 빼놓으면 안되겠죠? 이런 농구의 여러 모션들을 잘 활용함으로써 이 게임의 묘미를 느껴보자.

윽~ 거의 뭐 완벽 이식이군!

게임모드

메인 메뉴이다

- ●익스히비션 : 2인 플레이 또는 혼자서 즐길 수 있는 모드이다
- ●뉴 시즌 : 새로 시작
- ●컨티뉴 시즌: 전에 했었던 시즌 게임을 LOAD
- ●뉴플레이 오프 : 새로 시작
- ●컨티뉴 : 전에 했었던 플레이 오프를 LOAD
- ●옵션 : 여러 데이터들에 변화를 준다

3DO와의 차이점은 ?

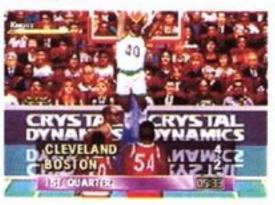
옵션 선택의 범위가 늘어났으며 오프닝의 화려함과 매직 존슨 대 카란스라는 문구로 새턴에 이식이 되었다

색다른 점은 옵션 화면에서 PREVEW를 선택하면 어른과 아이들이 나와서 농구를 하다가 공에 얻어 맞는 어른을 희롱(?)하는 실사와 게임 소개가 담긴 영상이 나온다

각 코트가 끝나고 스테이터스 화면 뒤에 NBA의 실사 화면이 눈의 피로함을 풀어준다

그래픽면에서는 그렇게 뛰어난 변환점은 찾을 수 없게 완벽 이식을 이루었다

실황 중계가 박력 넘친다. 가끔 파울이나, 아리우프나, 절묘한 덩크, 3점슛 모션에서 실황의 멋이 한층 더 나아졌다.

매직 존슨을 볼 수 있다. 지금은 마이클 조던이 농구의 화신으로 불리우고 있지만 과거에 큰 활약을 했던 매직 존슨이 눈에 띄게 묘사되어 있다.

4인까지 플레이 가능!

NBA와 같은 플레이를 자랑하는 슬램 앤 잼은 시즌, 플레이 오프로 나뉜다.

시즌 게임

▶옵션도 포함 게임의 회수를 임의대로 정해놓고 그 회수의 플레이를 한다. 시즌의 우승자가 되어 보자

플레이 오프

대전표로 정해져 있다. 승리할 수 있다면 다음 경기 상대는 정해져 있기 때문에 알 수 있다

슬램 앤 잼 '96의 화려한 농구 기술 재현!

이 게임에서는 보다 나은 멋진 묘기를 볼 수 있다.

3점슛

3점 라인 밖에서 슛

새턴 소프트, 현재 이 만큼 개발중

이번 달에는 몇몇 소프트가 개발의 진행을 숨기고 있어 개발자의 의견만을 발표한다. 그 외의 게임에 대해서는 더운 여름 중에도 속속 진행중이라고 한다. 역시 인기 소프트의 제작사에는 좋은 에어컨이 있는 것 같군…
이달에도 역시 상품은 1등은 SS게임 소프트(1명), 2등은 최신 SS 게임 공략 비디오(2명)를 드립니다.

SS

사쿠라 대전

- 제작사 : 레드 컴퍼니
- 장르 : 어드벤처
- 발매일 : 96년 9월 예정
- 기타 : CD 2장, 마우스 대응
- 가 격 : 미정

개발상황 70%

점점 그 베일을 밝혀내고 있는 초대작 어드벤처. 미니 게임 등도 추가되어 주인공 일행이 상대할 적에 대해서도 밝혀졌다. 얼마 있지 않으면 더욱 정확한 정보가 공개될 것이다.

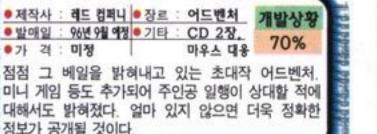
리그로드 사가2

- 제작사 : 세가, 마이크로 캐빈
- 가 격 : 미정
- 장르 : 롤플레잉
- 발매일 : 미정
- 기타 : 없음

개발상황 ?%

「'96 토이쇼」에서 그 모습을 조금 드러낸 대작 롤플레잉. 전작의 3배의 크기로 스케일 업한 세계가 무대. 시스템도 더욱 파워업하여 혼신의 힘을 다해 제작 중이라고 한다. 제작은 순조롭게 진행중…

소닉 더 파이터즈

- 제작사 : 세가
- 장르 : 격투 액션
- 발매일 : 미정
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 ?%

아케이드용에서는 소닉이 '슈퍼 소닉'으로 변하는 비법이 있다. 그러나 세가 측에서는 아직 공개하지 않고 있다. 그런데 개발 상황에 대한 이야기를 해주지 않는 것을 보니 무슨 문제라도…?

버철 캅2

- 제작사 : 세가
- 장르 : 3D슈팅
- 발매일 : 미정
- 기타 : 버철 건 대응
- 가 격 : 미정

개발상황 40%

「'96 토이쇼」에서의 공개도 끝났지만 개발 팀은 다음 「동경 게임쇼」에서의 공개를 향해서 개발에 급피치를 올리고 있다. 게임쇼에서는 중급 스테이지까지 플레이할 수 있을 것이라 한다.

화이팅 바이퍼즈

- 제작사 : 세가
- 장르 : 격투 액션
- 발매일 : 미정
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 70%

스테이지는 9스테이지까지 거의 완성되었다. 엘리베이터 등은 제대로 움직이며 하니 스테이지의 벽에 쓰여 있는 낙서도 완전히 재현되어 있으니 9월쯤에는 선보일 수도…

두근두근 메모리얼 대전 퍼즐다마

- 제작사 : 코나미
- 장르 : 퍼즐
- 발매일 : 96년 9월 27일
- 기타 : 없음
- 가 격 : 5,800엔

개발상황 60%

대망의 퍼즐다마의 발매일이 9월 27일로 정해졌다. 아케이드용의 완전 이식에다가 +a가 추가되어 있어 게임의 난이도는 물론 내용도 변경할 수 있다

폴리스 너츠

- 제작사 : 코나미
- 장르 : 어드벤처
- 발매일 : 96년 9월 13일
- 기타 : CD 3장, 버철 건, 마우스 대응
- 가 격 : 6,800엔

개발상황 70%

새턴용의 초기 한정판의 부록이 정해졌다! 첫째 38페이지 상당의 호화 사진집, 둘째 고급의 하드 케이스, 셋째 버철 건용의 스티커와 파워 메모리용의 스티커!! 초기 생산용의 한정판이므로 미리 예약을!!

MARICA -진실의 세계-

- 제작사 : 빅터 엔터테인먼트
- 장르 : 어드벤처RPG
- 발매일 : 96년 10월 예정
- 기타 : 18세 이상 권장
- 가 격 : 5,800엔

개발상황 50%

현재 일본에서는 유저 참여의 대사 콘테스트를 마치고 그 대사를 통해 전 성우의 목소리 녹음도 무사히 끝났다. 10월 발매를 목표로 전격 제작중이라고 한다.

택틱스 오거

- 제작사 : 리버힐 소프트
- 장르 : 시뮬레이션 RPG
- 발매일 : 96년 겨울
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 40%

새턴용의 구체적인 기획은 아직 공개하지 않고 있다. 그러나 내용은 순조롭게 진행 중이므로 겨울까지는 오거 배틀과 함께 유저의 손에 들어갈 수 있을 것이다.

전설의 오거 배틀

- 제작사 : 리버힐 소프트
- 장르 : 시뮬레이션 RPG
- 발매일 : 96년 가을
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 60%

그래픽면에서 더욱 더 강화시키고 있다고 한다. 유저로부터 여러가지 의견을 받아 그것을 통해 더욱 수정 중이다. 여름내에 완성시키기 위해서 온 힘을 다하고 제작 중…

이달의 독자 의견

이달에는 1등에 해당하는 독자는 없이 2등만 2명 선정됐습니다. 새턴 유저 여러분의 더 많은 참여 바랍니다.

소닉 익스트림

『소닉 더 화이터즈』보다 더 기대되는 소닉 시리즈 과연 32비트 소닉은 어떨까? 폴리곤으로 소닉의 빠른 움직임을 표현할까? 또 소닉의 친구들이나 라이벌(에그맨, 너클즈, 메탈 소닉 등)들은 등장할 것인가? 아주 기대되는 게임이다.

- 장지훈/
- 이수호/
- 이상 2명에게는 최신 SS게임 공략 비디오를 보내드립니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 140-133
월간 게임챔프 「새턴 소프트 이만큼 개발중」 담당자 앞

N64 라인 업 부재 속에 역전 시나리오 작성 완료

남은 건 시간 문제

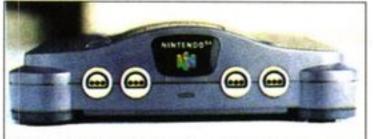
김또깡

이제 「닌텐도64」가 발매된 지 한달 반이 지나고 있다. 그러나 일본 현지 의 분위기를 보면 그다지 인기를 모으지 못하고 있는 듯하다. 소프트의 충분한 공급이 이루어지지 못한다는 것이 가장 큰 문제이지만 스퀘어의 공백이 너무 크게 느껴진다. PS로 「사가 프론티어」, 「FF택틱스」 등 나온다는데 이런 작품들이 N64로 발매된다면 현재의 판매 대수의 5배 이상은 충분할텐데… 그나마 에닉스가 N64용 제 1탄 소프트 『원더 프로젝트J2』를 개발 중에 있다니 안심이 된다.

완전히 새로운 컨셉트 상에서 개발된 닌텐도64. 그 탄생과 동시에 가지고 나타난 가능성은 거의 무한대. 상상을 초월하는 세계가 기다리고 있다해도 그것은 과언이 아닐 것이다. 어떤 의미로는 1958년도에 사상 최초의 TV 게임이 등장한 이래 일어난 38만 게이머의 대혁명일 지도 모른다. 그렇다면 앞으로 닌텐도64는 어떠한 모습으로 변모해 갈 것인가? 이번에는 그 미래의 모습을 예상해 보겠다.

인도인이나 중국인과 언제라도 대전할 수 있다

높은 사양의 PC를 보유한 유저들도 깜짝 놀랄만한 성능을 가지고 있는 닌텐도64. 때문에 최근 화제가 되고 있는 인터넷도 당연히 가능하게 될 것이다. 거기에 닌텐도64가 가진 고성능을 조금만 발휘하면 세계인을 상대로 한 통신 대전도 가능할 것이다. 이로써 세계 각지에서 정보를 모으거나 전자 메일을 보내는 정도로만 사용되던 인터넷도 대변신! 인터넷을 이용한 X밴드같은 시스템이 등장한다면 세계의 플레이어들과 통신 대전이 가능할 것이다.

실제로 인터넷 상에서 즐길 수 있는 게임도 작년부터 조금씩 나오고 있지만 『마리오 카트64』로 통신 대전을 즐길 수 있다면 이야기는 조금 달라진다. 일본이 밤이라도 미국은 아침. 즉, 24시간 연속 플레이도 가능해진다는 이야기이다(실제로 아무것도 안하고 24시간 내내 게임만 플레이할 사람은 거의 없지만). 그렇게 된다면 4,000년의 역사를 가진 중국인의 기묘한 테크닉이나 자메이카인의 라틴계 드리프트(?)와 승부를 벌일 날도 멀지 않을 것이다.

확장가능도 대단한 N64. 이 한대로 이것도, 저것도, 뭐든지 할 수 있다!?

64DD의 등장으로 또 한번 게임이 변한다

「게임이 바뀐다, 64가 바뀐다」라는 닌텐도64의 광고 카피를 들어본 적이 있을 것이다. 실제로 아날로그 스틱이 표준 장비됐다는 것만으로도 이제부터 등장할 게임들은 조금 다른 모습으로 변모될 것이다. 왜냐하면 대부분의 디자이너는 3D스틱을 사용해 뭔가 새로운 게임을 만들려고 생각할 것이기 때문이다. 거기에 데이터의 세이브 & 로딩이 가능한 64DD(DISK DRIVE)가 발매되면 한번 더 게임이 변하게 될 것이다. 왜냐하면 단순하게 데이터를 세이브하는 것만이 아니라 게임 그 자체의 프로그램도 바꿀 수 있기 때문에 자신이 즐기는 게임의 방법에 따라 게임이 크게 변할 수도 있기 때문이다. 따라서 『떠돌이 시렌』처럼 개성 넘치는 게임들

『떠돌이 시렌』처럼 차례로 변화하는 게임이 등장할 지도 모른다

이달의 기대 소프트

원더 프로젝트 J2

●에닉스 ●커뮤니케이션 어드벤처

에닉스의 닌텐도64 참가 제 1탄 소프트가 『원더 프로젝트 J2』이다. 서브 타이틀인 「코로 숲의 조제트」를 봐도 알 수 있듯이 이번 게임의 주인공은 기계 소녀. 그녀와의 대화에 의한 커뮤니케이션을 즐길 수 있는 것이다. 물론 날고, 뛰고, 산에 오르고 등 전작 이상의 액션 종류도 풍부해졌다. 또 이번에는 "모험 활극"이 테마이기 때문에 보다 다양한 이벤트를 즐길 수 있을 듯하다.

이 속속 등장할 지도 모른다. 그렇게 된다면 광고 문구는 아마도 「게임이 한번 더 바뀐다. 64DD로 한 번 더 바뀐다」가 될지도 모르겠다.

주변 기기가 다수 발매된다

닌텐도64의 콘트롤러는 어떤 의미에서 보면 거의 궁극적인 형태라 할 수 있다. 3D 아날로그 스틱이 달려있기 때문에 절묘한 조작도 가능하며 하단에 부착된 트리거 버튼을 이용하면 건 슈팅 게임에도 대응할 수 있다. 그런 의미로 보면 새로운 주변기기를 살 필요를 거의 느낄 수 없지만 간혹 가지고 싶어지는 것이 연사 기능을 비롯해 더욱 다기능이 부착된 콘트롤러일 것이다. 거기에 가장 먼저 떠오르는 것이 3D 스틱의 연속 회전 기능이 부착된 콘트롤러. 혹시 파워 글러브같은 형태의 개성적인 콘트롤러가 나오지는 않을까?

닌텐도 하드웨어의 역사

70년대 후반에 가정용 게임기는 등장했지만 최초에는 본체에 소프트가 내장된 것이 주류였다. 닌텐도도 「TV-GAME15」라는 이름의 게임기를 발매했던 적도 있다. 그러나 뭐니뭐니해도 가정용 게임기라고 불리기 시작한 것은 게임 워치부터라 할 수 있다.

■80년도 게임 워치

오락실에서 『팩맨』이 대 인기를 누리고 있을 때 학교에서는 게임 워치가 큰 인기를 끌고 있었다. 일본의 게이머들은 학교로 게임 워치를 가지고 와서 수업 중에 즐기는 학생들도 있었다

■83년도 패밀리 컴퓨터

『제비우스』가 발매됐던 해에 패미컴이 등장. 당시 오락실에 있었던 닌텐도의 게임들을 집에서 즐길 수 있었다는 감동의 메리트가 있었다

■86년도 디스크 시스템

86년도 이때에 『드래곤 퀘스트』가 발매되어 RPG라는 말이 유행하게 되었다. 그러고 보니 86년도에 발매된 RPG가 『드래곤 퀘스트』다 또는 『젤다의 전설』이다라는 논쟁도 있었다

■90년대 슈퍼컴보이

네오지오가 등장했던 때도 바로 이 90년도. 아케이드 게임을 집에서 즐길 수 있다는 것도 큰 메리트였지만 역시 마리오쪽이 더 재미있었다는 말이 많았던 해였다

■91년도 미니컴보이

대다수의 게임기에 CD ROM 드라이브가 부착되던 91년. 어째서 이런 때에 휴대용 게임기가? 라고 생각하면서도 즐겁게 『테트리스』를 즐겼던 바로 그 게임기이다

■95년도 버철보이

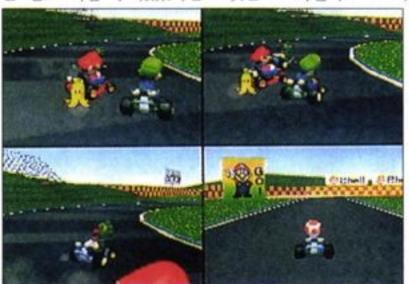
32비트기가 발매되어 차세대 전쟁을 치루었던 바로 작년. 닌텐도가 의욕적으로 발매한 것이 버철보이였지만 닌텐도 최초의 실패작 하드웨어

■96년도 닌텐도64

그리고 드디어 등장한 사상 최초의 64비트기. 과연 앞으로 어떤 명작들이 등장할까?

4인 동시 플레이가 세계 표준이 된다

처음부터 4개의 콘트롤러가 접속이 가능한 닌텐도64. 때문에 별도의 주변기기를 구입하지 않고 콘트롤러를 추가하는 것만으로 즉시 4인 동시 플레이가 가능하다. 그러면 예상할 수 있는 것이 4인 동시 플레이 게임의 대거 등장이다. 실제로 『마리오 카트64』는 4인 동시 플레이가 가능하며 이 게임이 대히트를 기록한다면 이제부터 4인 동시 플레이는 표준이 될 지도 모른다. "에! 화면이 4분할되면 캐릭터가 작아져서 보기 불편하지 않을까요?"라는 말도 나올 수 있겠지만 그것은 걱정할 필요가 없는 것이다.

닌텐도64의 고해상도를 생각한다면 작은 화면으로도 충분하다. 지금까지도 4인 동시 플레이 게임은 많았지만 그 대다수가 스포츠 게임. 이제부터는 어떤 장르라도 4인 동시로 즐길 수 있다.

가족 모두가 함께 마리오 카트를! 이제 손가락만 빨며 순서를 기다릴 필요가 없다!

모든 게임명이 ~64 가 된다

어째서인지 닌텐도64의 소프트에는 『슈퍼 마리오64』나 『파일럿 윙스64』 등 처럼 타이틀명 뒤에 「64」가 붙는 것이 많다. 이것은 슈퍼컴보이의 소프트 중 「슈퍼~」로 되어 있는 것이 많은 것과 같은 이치일지도 모르겠지만 그렇다면 황당한 이름의 소프트도 나오게 될 것이다. 예를들면 캡콤의 슈팅 게임 『1942』시리즈. 여기에 64가 붙게 되면 『194264』라는 황당한 이름의 게임이 된다. 정말로 이렇게 될까?

그림 알아맞추기 퍼즐

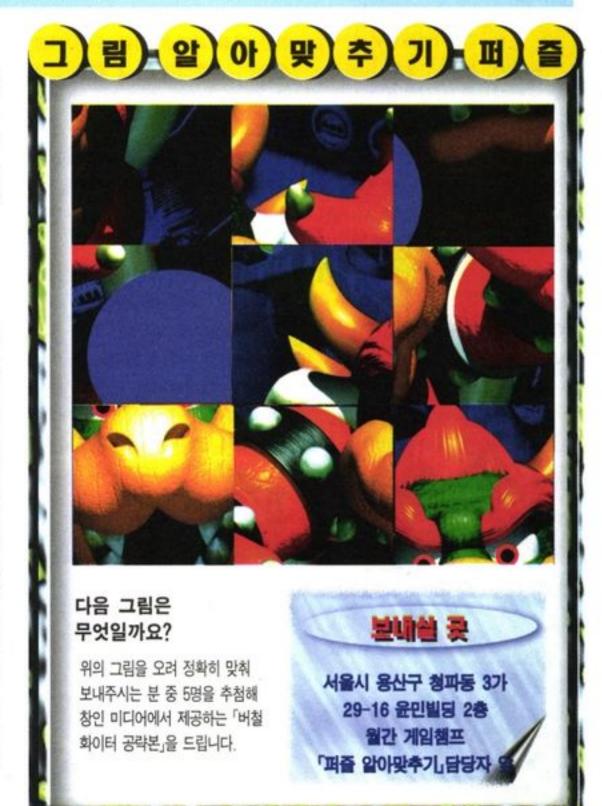
다음 그림은 무엇일까요?

위의 그림을 오려 정확히 맞춰 보내주시는 분 중 5명을 추첨해 창인 미디어에서 제공하는 「버철 화이터 공략본」을 드립니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「퍼즐 알아맞추기」담당자 앞

장 르	액션 어드벤처	현지발매일	미정
제작사	오션 오브 아메리카	현지가 격	미정

MISSION IMPOSSIBLE 미션 임파서블

현재 국내에서 톰 크루즈 주연의 『미션 임파서블』이라는 영화가 화제를 모으고 있다. 이 영화는 실제로 인기 드라마 시리즈인 「스파이 대작전」의 리메이크판이다. 비정한 스파이의 세계를 모티브로 한 스토리이나 액션은 게임 중에서도 변함이 없다. 화제의 영화 『미션 임파서블』을 닌텐도64용 게임 소프트로 개발하고 있는 메이커가 있다. '오션 오브 아메리카'라는 이 소프트 하우스는 영화사인 파라마운트와 제휴, 복잡한 시나리오와 격렬한 액션을 포함한 액션 어드벤처 게임을 개발 중에 있다. 챔프는 이 화제의 게임을 현지 특파원으로부터 공수받아 긴급 공개한다.

영화보다 나은 게임을 목표로

오션 오브 아메리카의 『미션 임파서블』개발팀은 총 12명. 그들은 과거 1년여에 걸쳐서 스파이와 음모의 세계를 게임으로 재현하려고 노력해 왔다. 지금까지는 존재하지 않았던 게임을 만들어야만 한다는 사명감으로 그들은 개발을 시작했다. 개발팀은 불가능한 일에 몇 기가바이트의 노력과 창조력을 가지고 노력해 왔다.

팀이 제출한 최초의 프로젝트 보고서에는 『킬러 인스팅트2』에서나 볼 수 있듯이 풀 렌더링에 의한 배경 화면이 설정되어 있다. 이 팀의 소프트웨어 개발 매니저이고 프로듀서이기도 한 마크 로저스는 이렇게 말한다. "렌더링의 기능으로 리얼한 배경 화면을 만들 수 있다고 생각한다. 우리들은 그 화면 상에서 3D캐릭터를 움직이는 기술을 가지고 있다. 실제로 N64의 스펙을 검토해 본 결과 완전한 3D 환경과 리얼 타임의 애니메이션을 높은 레벨로 재현할 수 있다는 결론을 얻었다."

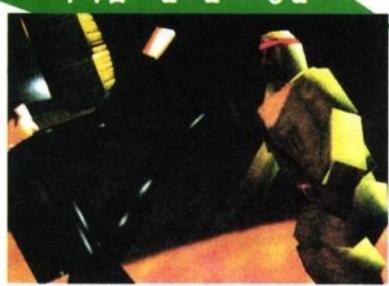
현재 개발팀은 『미션 임파서블』의 핵심이 되는 다양한 장치, 변장, 거기에다가 화끈한 테마 음악이나 영화의 이미지 등을 게임으로 연출해서 디자인하는 작업에 들어갔다. 게임 안에서의 상황을 설정하는 것에 대해서는 영화사와의 논의를 통해 차차 결정되어 갈 것이다. "영화사로부터 받은 것은 기초적인 정보와 영화 사진 정도였다. 그것을 참고로 여러가지 시나리오를 도출해 내고 있다. 물론 당장 완성되는 것은 아니고 그 내용은 매일 변화되고 개선되고 있다"라고 그래픽 매니저인 애드리언 래들리씨는 말한다.

스토리는 영화의 내용만에 한하지 않고 그 이상의 시나리오가 전개될 것이다. 그와 같은 작업을 통해서 새로운 아이디어가 창조되어 간다. 플레이어가 조작하는 주인공과 다른 등장인물들과의 인간관계를 게임에서 재현하려고 하는 것이다.

현재 극장에서 개봉 중인 「미션 임파서블」의 한 장면

스릴 만점의 시나리오

시나리오는 실제로 여러가지 준비되어 있다. 예를들면 러시아인과 아랍인의 핵 병기 거래를 저지해야 하는 임무, 외국 대사관에 은밀하게 침투하는 임무, 배신자의 은신처를 추궁하는 등 스파이들만의 스릴 넘치는 시나리오가 가득하다. 게임 스타트 시에 플레이어에게 주어지는 임무는 CIA에이전트 명부를 찾는 것. 만약 그것이 적의 수중에 들어가면 세계에 널리 퍼져 임무를 수행 중인 공작원들의 목숨은 위태롭게 되는 것이다. 플레이어가 알고 있는 것은 그것뿐이다. 그 후의 전개에 대해서는 선택의 폭이 넓고 주인공의 행동에 따라서

박력넘치는 전투 장면

사진으로도 캐릭터의 존재감과 아름다운 화면을 확인할 수 있다

이 사진은 완전한 3D로 구성되어 있다. 실제로 오르내릴 수 있는 계단이 화면 내에 존재하고 있다고 생각해도 좋다

좁은 통로에서 마주친 이상한 인물 고관같은 복장을 하고 있다

기지에 잠입해서 미션을 수행 중인 주인공

이것은 개발 중인 배경 화면. 각국의 수뇌들이 모이는 회의실로 설정되어 있다

이와 같은 텍스쳐 매핑으로 작성

그 배경에 3D 캐릭터의 애니메이션이 이와 같이 들어가 있다

스토리가 바뀌어가도록 되어 있다. 물론 임무를 실패해서는 더이상 진행해 나갈 수 없다. 임무에 실패한 경우는 시멘트와 함께 굳혀져 바다에 던져지거나 열차가 통과하는 선로에 묶여버리는 등 비참한 최후를 맞게 된다.

전투 신도 박력 넘친다. 서치라이트를 교묘하게 피하면서 잠입하거나 달리는 열차 위에서의 총격전 등 리얼한 움직임으로 재현되고 있다. 화면의 시점은 보통 캐릭터의 등 뒤나 머리 위에서이지만 액션 중에는 플레이어의 조작이 쉽도록 시점이 자동적으로 바뀐다. 플레이어는 중요한 캐릭터 조작에 집중할 수 있도록 되어 있다.

게임 중의 총격전. 액션 장면에서는 시점이 자유롭게 변한다

N64이기 때문에 개발이 가능하다

이 게임의 특징은 주인공 이외의 캐릭터가 각각 고도의 AI(인공 지능)를 가지고 주인공의 행동에 반응해서 각각의 행동을 결정한다는 것이다. N64에서 이러한 것이 가능한 것은 다른 하드웨어와는 다른 계산 능력과 그래픽 처리 기술이 있기 때문이다. 방대한 그래픽 계산을 한다고해도 CPU는 복잡한 AI처리를 할 수 있는 것이다. 그 결과 『미션 임파서블』은 지금까지는 존재하지 않았던 복잡한 분기를 가진 어드벤처 게임으로 창조되고 있는 것이다. 플레이어가 다른 캐릭터에게 어떻게 움직임을 거느냐에 따라서 캐릭터의 행동이 변하고 그 후의 시나리오 전개에 큰 영향을 미치게 된다. 스토리는 하나의 줄기로 계속 나아가는 것이 아니고 무수히 나뉘어져 있는 줄기로 나아가게 된다. 또 이 게임에서의 AI는 카메라 맨의 역할도 수행하게 된다. 플레이어가 액션의 조작에 집중하고 싶을 때에는 화면의 시점은 자동적으로 가장 보기 쉬운 시점으로 전환되게 되어 있다. 예를들면 구부러진 각도의 저쪽으로부터 공격을 받을 위험이 있는 경우에 시점은 자동적으로 이동해서 구부러진 각도를 볼 수 있게 도와준다.

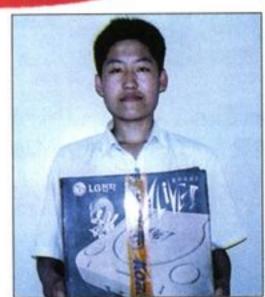
『미션 임파서블』에 등장하는 캐릭터의 모습은 『스타워즈 세도우 오브 엠파이어』와 같은 수준인 약 250개의 폴리곤으로 구성되어 있다. 이 정도라면 그래픽 프로세서에 부담을 주지 않고 어떤 장면에서도 많은 캐릭터를 화면 상에서 움직이게 할 수 있는 것이다. 캐릭터의 애니메이션에 관해서 개발 팀의 한 관계자는 "현재 와이어 프레임 모델을 제작 중으로 모든 것이 완성된 모델을 사용해 촬영을 개시한 것"이라고 밝히고 있다. 또 최초의 모션 캡처 테스트를 거쳐 매초 30프레임으로 캐릭터의 움직임이 매우 부드럽게 움직이는 것이 판명되었다. 이런 기술을 이용한 익사이팅한 애니메이션을 볼 수 있기 때문에 상당히 멋진 게임이 될 듯하다.

오션은 이 게임을 개발함으로써 그들이 업계에서 가장 독창적인 게임 설계자들임을 증명하려고 한다. 그리고 최근 상황에 비춰 봐도 인기 영화의 게임화로 더욱 주목받고 있는 것이다.

대통령 집무실에서의 총격전

CHAMP Note

지난 6월호에 사은대잔치2 '차세대기를 탈 수 있는 퍼즐 맞추기'의 1,2,3등의 사진을 기사가 넘친 관계로 실어드리지 못한 점 죄송하게 생각하며 늦게나마 챔프노트를 빌어 사후 통보해드립니다.

1등 플레이 스테이션 당첨자인 한정민 군의 아버지. 정민군이 아픈 나머지 아버지께서 직접 찾아 오셨었습니다.

3등 얼라이브 당첨자인 이정열 군입니다. 담담한 표정으로 써늘한 분위기를 자아냈던 그때…

2등 새턴 당첨자인 조호성 군입니다. 사진찍는 걸 싫어하나봐요. 표정이 영…

자! 여러분 모두 축하드리고 특히 정민군! 플레이 스테이션을 즐기려면 몸도 건강해야 하지 않겠어요?
여러분도 이 한여름에 감기 걸리지 말도록 하세요(정민 군이 감기가 걸렸다는 것은 아님). 요즘엔 여름감기 한번 걸리면 1달은 간다던데 그러면 방학을 재밌게 보낼수 없잖아요? 그럼 안녕히… SEE YOU 「TEN MONTH HO!」

세상에 요렇게 납작한 헬기가 있다니…

블레이드 앤드 배럴

전차나 헬리콥터를 타고 주어진 임무를 수행해 가는 3D시점의 슈팅 게임『블레이드 앤드 배럴』. 이달에는 플레이어가 탑승하는 전차와 헬리콥터로 적을 공격하는 장면을 공개. 게다가 하나의 기체로 친구와 협력해서 플레이하는 방법을 소개한다.

기체와 무기를 선택해서 임무를 수행

아직 구체적인 수는 결정되어 있지 않지만 전투 장소는 황폐한 빌딩이나 사막 지대, 공업 지대 등이 준비되어 있다. 현재 상태로는 플레이어는 주어진 임무에 맞춰 전차나 헬리콥터, 게다가 장비하는 무기를 결정해서 싸워 나간다.

콕피트 또는 기체의 뒤쪽으로부터의 시점으로 게임을 플레이해 가는 것이다

저멀리에서부터 헬리콥터가 날아 온다

기체에 따라서 조작성이나 공격력이 다르다. 플레이 중 시점을 바꿀 수 있다

적을 발견!

적을 발견하면 추격해서 도망가지 못할 때에 공격

추격해 공격!

발사된 미사일이 적을 향해 날아간다

콤비 플레이로 시나리오 진행

이 게임은 최대 4명까지 동시에 플레이할 수 있다. 플레이 방법은 하나이지만 1대의 전차 또는 헬리콥터를 조작해서 4명이서 동시에 대전하는 "배틀 모드"나 하나의 기체를 조종수와 공격수 2명으로 나누어 협력해서 전투하는 "콤비 플레이"가 있다. 4명이 하는 플레이는 배틀 모드뿐이지만 "시나리오 모드"에서는 콤비 플레이가 가능하다.

주어진 미션을 통과한다

공격 측은 적이 사정 거리 안에 들어오면 공격하고 조종 측은 건물 등에 부딪히지 않도록 주의하자

이번에는 1대의 전차와 3종류의 헬리콥터를 소개한다. 아직 개발 중이기 때문에 이름이나 탑재할 수 있는 기체의 수는 한정되어 있고 주어진 미션을 통과해 가면 보다 성능이 좋은 기체를 손에 넣을 수 있다.

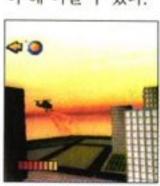
플레이어가 탑승할 수 있는 유니트

전 차

사막 지대 등 기체가 움직이기 어려운 특수한 스테이지에서 능력을 발휘하는 병기. 이 기체들의 동화상은 아직 공개되지 않았다. 현재 켐코에서는 동작 밸런스 조정을 하고 있는 것으로 밝혀졌다.

편평한 기체이기 때문에 적의 공격을 그다지 많이 받지 않을 것 같다. 장갑도 두꺼운 듯하다

헬리콥터

전투 장소를 선택하지 않고 올 마이티로 행동할 수 있는 병기. 전차와 달리 지상에서의 공격이나 장해물을 피하기 위해서 상승, 하강 비행을 할 수 있다. 조작도 기체 이동, 공격 이외에 상승, 하강을 적절히 해 나갈 수 있다.

상공으로부터의 기습 공격이다

헬리콥터치고 상당히 납작한 기체. 공기의 저항도 그다지 없기 때문에 상당히 빠를 것 같다

프로펠러가 2개 붙어 있는 것이 특징. 기체의 성능은 상당히 좋을 듯

기체의 양쪽 끝에 미사일 발사구가 있다. 조작성, 공격력의 밸런스가 좋다

N64용 MK시리즈 사상 최고로 무섭다!

모탈 컴배트 트릴로지

윌리엄즈 사 개발팀의 발표에 의하면 미국에서 N64발매와 동시에 『모탈 컴배트 트릴로지』를 발매할 예정이다. 또 올 가을 슈퍼NES(미국판 슈퍼컴보이)용 『울티메이트 모탈 컴배트3』도 라인 업할 예정이다. 그러나 N64용은 그것과는 명확하게 다른 레벨일 것이다. N64용 『모탈 컴배트』 결정판에 관한 최신 정보를 철저하게 공개한다.

N64

N64용만의 어마어마한 연출 기대

N64용의 『모탈 컴배트 트릴로지』는 지금까지의 시리즈와 마찬가지로 그래픽적으로는 2D격투 게임이다. 그러나 역시 N64의 스펙을 이용한 새로운 움직임이나 새로운 배경, 아케이드용 『울티메이트 모탈 컴배트3』보다도 더욱 개선된 그래픽이 준비되어 있다. 적어도 27개의 새로운 배경과 지금까지는 존재하지 않았던 재난과 잔학 행위를 확인할 수 있다. 게다가 적어도 70종류의 전투 커맨드와 공격적인 게임 플레이 시스템, 거기에 새롭게 다시 녹음된 캐릭터의 목소리가 동반된 8메가 사운드. 이것들이 N64로 아케이드용을 포함해 지금까지 나온 『모탈 컴배트』시리즈 중에서 최고 레벨의 내용으로 엄청난 화이팅을 표현하는 것이다.

N64용 『모탈 컴배트 트릴로지』의 개발팀은 전부 5명. 그 팀원 중 한명인 데이비드 슈왈츠는 "아케이드용보다도 더욱 세련된 모탈 컴배트 버전을 만들 기회이다. 2D격투 게임의 결정판을 만들 예정이다."라며 N64용 『모탈 컴배트 트릴로지』에는 응축된 연출이 가해져 있음을 시사하고 있다. 한가지는 배경은 지금까지의 시리즈보다도 더욱 애니메이션화되어 있다는 것. 캐릭터는 배경 구조물 몇개인가를 부수면서 통과해 빠져나갈 수 있는 장면도 있다. 그리고 플레이어는 『모탈 컴배트3』에서 가능했던 것처럼 보통 배경 영역으로부터 또 다른 배경 영역으로 이동할 수 있다. 거기에 추가해 N64용 『모탈 컴배트 트릴로지』에서는 여러개의 다른 배경 영역이 준비되어 있는 것이다. 플레이어는 1개뿐 아니라 여러개의 레벨을 뛰어넘을 수 있게 된다.

「모탈 컴배트」 캐릭터 중에서도 인기가 있는 바라카와 보기만 해도 기분 나쁜 시바

시리즈 사상 최다 캐릭터가 등장

N64용 『모탈 컴배트 트릴로지』의 가장 주목할 만한 점은 역시 지금까지의 시리즈에 등장한 캐릭터를 모두 사용할 수 있게 될 듯하다. 보통 선택할 수 있는 캐릭터로서 29명, 게다가 어떤 조건이 만족되면 등장하는 숨겨진 캐릭터가 3명. 이것만으로도 팬들에게 있어서는 충분히 매력을 끌 수 있을 것이다.

공격적인 플레이가 요구되는 신 시스템

전투 커맨드가 늘어나 있는 것과 시리즈 최다 캐릭터를 조작할 수 있다는 것은 이미 앞에서 말한 바와 같다. 그것 이외에도 캐릭터를 조작하는 시스템에 새로운 것이 채용되어 있다. "우리들이 고심하고 있는 새로운 시스템에 「어그레서 모드」라는 것이 있다. 이것은 슈퍼 파워 메터라는 것을 붙인 것이다. 예를들면 격투하는 적이 플레이어에게 데미지를 주면 그것에 따라서 증가하게 되는 메터인 것이다. 그 메터가 최대가 되면 적은 슈퍼 무브라는 움직임으로 플레이어를 습격해 올 것이다."라고 데이비드 슐츠는 시스템에 대해서 자세히 설명했다. 그의 설명에 의하면 공격하지 않고 계속해서 방어만 하는 플레이어에게는 페널티가 부여된다는 것이다. 데이비드 씨는 계속 이렇게 말한다. "만약 플레이어가 방어를 계속해서 하면 적의 슈퍼 파워 메터가 보통 때보다 더욱 빨리 증가해 버린다. 만약 적의 슈퍼 무브에 의한 공격을 받거나 하면 그 데미지는 매우 커질 것이다. 이 게임에서는 어쨌든 적극적인 공격을 해야만 승리할 수 있는 것이다."

콤보 시스템의 변경도 있는 듯하다. E3에서 공개된 새로운 잔학 행위에는 전갈 형태를 한 불꽃에 포위당한 손에 의한 공격이나 상당히 차가운 얼음 열쇠 손톱에 의한 공격 등이 있다. 물론 이것들은 새로운 콤보 시스템에 의해서 반복될 수 있다. 그리고 이 콤보 시스템의 어그레서 모드는 웬지 관련이 있는 것 같다. 그리고 그것에 의해 반복되는 잔학 행위는 N64의 그래픽 능력을 풀로 이용한 것으로 지금까지와는 비교할 수 없다고 한다.

MORTAL ENEMIES

시리즈에서 본 적이 있는 29명의 캐릭터가 추가되고 3명의 수수께끼 캐릭터가 등장한다. 그 등장 방법은 매우 쇼킹할 듯하다…

- 카노(Kano) • 시바(Sheeva)
- 서브 제로(Sub-Zero) • 소냐(Sonya)
- 상충(Shang Tsung)
- 휴먼 스모크(Human Smoke) • 잭스(Jax)
- 리우 캉(Liu Kang) • 누브 사이보트(Noob Saibot) • 나이트울프(Nightwolf)
- 스모크(Smoke) • 레이덴(Rayden)
- 스트라이커(Stryker) 키타나(Kitana)
- 바라카(Baraka) • 신델(Sindel)
- 제이드(Jade) • 레인(Rain) 섹터(Sektor)
- 밀리나(Mileena) • 조니 케이지(Johnny Cage) 사이렉스(Cyrex)
- 스콜피온(Scorpion) • 모타로(Motaro)
- 쿵 라오(Kung Lao) • 렙틸(Reptile)
- 샤오 칸(Shao Kahn) • 카발(Kabal) • 엘막(Ermac)

레이덴의 미사일 어택 히트

적의 신체로 파워 업하는 신세대 영웅

프리크 보이

노말 형태의 프리크 보이. 적의 잔해를 흡수하고 무기를 몸에 붙이거나 해서 보다 강력한 신체로 변해간다

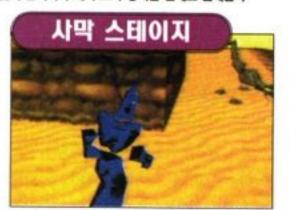
에일리언을 퇴치하는 통쾌한 액션

비밀의 에일리언들에게 정복당한 별을 해방시키기 위해서 혼자서 에일리언과 싸우는 프리크 보이. 이 게임에서 재미있는 점은 프리크 보이가 보여주는 「모핑」이다. 프리크 보이는 쓰러뜨린 에일리언의 잔해를 흡수하여 차례로 모습을 바꾸며 보다 강한 몸으로 변해간다. 예를들면 장갑차와도 같은 갑옷을 몸에 입거나 혹은 호버링 기능을 가진 몸으로 변하기도 한다. 트랩도 다수 설치되어 있는 3D스테이지는 5스테이지에 25개 맵으로 이루어져 있으며 그 맵에 알맞는 몸으로 모핑하지 않으면 클리어할 수 없다.

얼음 스테이지

반들거리며 미끄러지는 얼음의 스테이지에서는 균형 감각을 시험할 수 있다

건물 내 스테이지

에일리언이 우글거리는 건물 내부는 통로가 거미집처럼 되어 있어 미아가 되기 쉽다

사막 스테이지

공룡의 화석이 굴러다니는 사막 스테이지. 개미지옥이 있을지도 모른다

3D스틱의 진정한 재미 발견!

카멜레온 키드

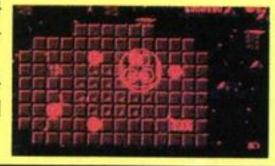
장 르 액션
제작사 일본 시스템 서플라이
현지 발매일 미정
현지 가 격 미정

혀를 이용한 신감각 액션

플레이어가 캐릭터를 조작할 때 사용할 수 있는 무기는 카멜레온과도 같이 길게 늘어나는 혓바닥. 폴리곤으로 이루어진 세계를 자유롭게 걸어다니고 혓바닥을 사용해 적이나 아이템을 휘감는 것도 가능하다. 이 게임에서는 이러한 3D스틱을 이용한 섬세한 혓바닥 조작이 가장 볼만한 부분이다. 또한 여기에 소개된 사진들은 SGI에서 제작된 것들로 완성판에는 텍스처가 입혀져 더욱더 아름다워질 것이라고 한다. N64의 그래픽 성능을 살린 완성판을 기대해 보자.

혜성처럼 나타난 일본 시스템 서플라이는?

이 게임을 발매하는 곳은 일본 시스템 서플라이라는 메이커이다. 지난해 초심회 당시 심볼릭 존(주목 작품을 전시하는 장소)에 버철보이 소프트인 『바운드 하이』를 발표해 화제를 모았다. 또 최근에는 GB용 소프트도 제작 중에 있다.

자유롭게 늘어나는 키드의 초강력 혓바닥

메카니컬한 거대 로보트도 등장. 적은 메카 군단인가!?

사진처럼 혓바닥을 이용해서 상대를 공격한다. 흡사 개구리가 파리를 잡아먹는 듯한 모습이다

장 르	슈팅	현지 발매일	96년 11월 발매 예정
제작사	게임 테크	현지 가 격	미정

하이테크의 발상지 미국에서 마크로스가 부활했다!!

로보테크

이미 그 이야기가 끝났음에도 아직까지 높은 인기를 자랑하는 애니메이션 마크로스. 게임 테크가 제작하는 닌텐도64용 게임 『로보테크』는 이 마크로스 애니메이션을 기본으로 제작되는 게임이다. 전투 중심의 생활을 하는 민족 젠트라디와 생존을 목적으로 싸우는 지구인들. 그 전투의 결말은 어떻게 될 것인가?

N64

우주를 무대로 한 플라이트 슈팅 게임

서기 2019년, 지능을 가진 거대한 크리스탈에 의해 조종되는 젠트라디가 또 다시 지구를 습격해 왔다! 아직까지도 인기가 높은「초 시공요새 마크로스」가 플라이트 시뮬레이터 타입의 3D슈팅으로 변모되어 닌텐도64에 등장!! 스토리는「마크로스」의 외전적인 이야기로 게임만을 위한 오리지널이다. 탑승하게 되는 발키리는 VF-1이지만 마크로스는 SDF-3라는 설정으로 되어 있다.

이 게임에서는 미션 클리어시나 보너스 게임 클리어시에 입수하게 되는 포인트에 대응해서 VF-1이나 SDF-3의 기체를 수리하거나 파워 업시킬 수 있다. 이것에 의해서 자신만의 발키리를 만드는 것도 가능하다. 상당히 시뮬레이션적인 색이 강한 슈팅 게임이 될 듯하다. N64에서 제작되는 3D공간에서 어떤 발키리전이 펼쳐질까 벌써부터 기대된다.

그라지

젠트라 디군의 원맨 전투 포트인 "그라지". 실전에서의 경험을 바탕으로한 실용가치 높은 격투전 병기이다. 주무기는 양팔에 장비하고 있는 두개의 대구괴 임팩트 캐넌과 장거리 공격이 가능한 전립자 빔포이다

젠트라 디군의 전투 포트 리가드. 이 아름답고 질감 넘치는 캐릭터가 부드럽게 움직인다

키리에 탑승하고 있는 것은 주인공인 히카루. 캐릭터의 생김새를 원작과 비교해 보면 상당히 미국적인 느낌으로 바뀌어 있다는 것을 알 수 있다

적의 원맨 포트 리가드가 편대를 이루어 공격해 온다. 이 정도의 숫자를 상대라면 압도적으로 불리한데…

기동성과 운용의 유연성을 극한까지 추구한 발키리의 인간 형태. 발키리는 그 외에도 전투기 형태의 파이터, 호버링 가능이 뛰어난 가워크 형태로 변할 수 있다

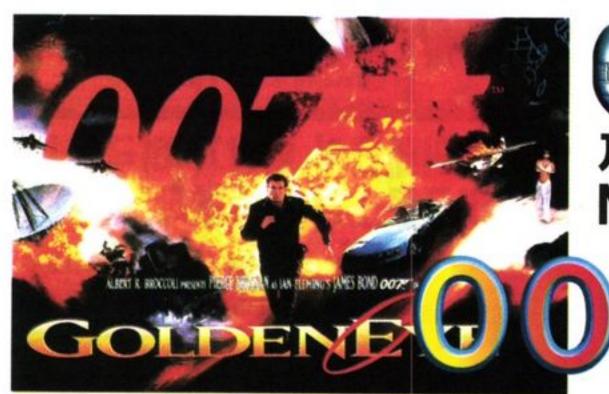
리가드

젠트라 디군의 원맨 전투 포트. 소모가 심한 보병 부대의 보호와 전력의 향상을 위해 만들어진 병기이다. 때문에 구조는 상당히 단순하며 젠트라 디군의 표준 병기로 자리잡고 있다. 편대를 이루어 공격해 온다

아군 발키리가 엄호 사격을 해준다! 위기의 순간에는 아군의 도움도 받을 수 있다

피트

콕피트 내의 디자인은 원작과 동일하다. 단, 체력제로 되어 있기 때문에 미션 클리어에 시간이 걸리면 체력이 소모되고 위험하다고 판단되면 모니터에 미사의 얼굴이 나타나 귀환 명령이 떨어지게 된다

VF-1 발키리 배틀로이드형

제임스 본드가 미녀와 함께 N64에 등장한다!

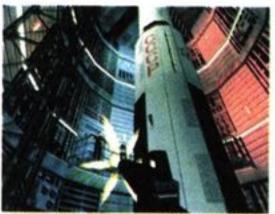
007 골든아이

핵무기에 의한 음모를 저지하라!

007에게 부여된 임무는 쿠데타에 의해 우주 병기를 손에 넣으려 하는 러시아 군 울모프 장군의 계획을 저지하는 것. 러시아 군의 신경 가스공장, 세벨나야 우주병기 기지, 붉은 광장, 쿠바의 안테나 기지 등이 메인 스테이지가 된다. 또한 영화에서는 거의 등장하지 않았던 구축함 내부나 쿠바의 밀림도 게임에서는 다수 등장한다.

길게 뻗어있는 로케트는 「골든아이」의 스토리로 생각하자면 러시아군의 핵병기 ICBM대륙의 탄도탄일 것이다

리얼리티를 철저히 추구

아무리 무적의 제임스 본드라고 해도 어차피 인간. 게임에서는 캐릭터에게 리얼리티를 가지게 하기 위해서 체력의 회복을 하기도 하고 한번에 몇종류의 무기를 장비할 수도 있게 꾸며져 있다. 그렇기 때문에 적진 한가운데에 있는 스파이의 긴박감을 맛볼 수 있다. 또한 3D 스틱의 기능을 최대로 활용한 조작성도 빼놓을 수 없다. 상,하,좌,우 360도의 모든 방향으로 쏠 수 있으며 자유롭게 허리를 구부리거나 위를 올려다 볼 수도 있다. 거기에 아날로그 스틱이라는 점을 활용하여 걷고 있는 스피드를 조절할 수도 있다.

박력있는 3D시점. 플레이어가 보고 있는 시점은 곧 제임스 본드의 시점이기도 하다

본드가 장비하고 있는 것은 AK-47 자동 소총인가? 건물은 분명히 군사 창고일 것이다

방사능에서 마을을 지키기 위해서 오로지 파괴하라!

장 르 슈팅
제작사 닌텐도
현지 발매일 미정
현지 가 격 미정

블래스트 캅스

부수고 또 부수자!

이 게임의 키워드는 「파괴」. 도시의 건물을 계속해서 파괴하는 것으로 쾌감을 충분히 느낄 수 있다. 그러나 단순히 파괴하는 것만은 아니다. 건물에 보험을 들어두거나 미사일 운반차의 길목에 방사능 처리 유니트를 강화시킬 수 있으며 운반차가 지나갈 다리를 놓기 위해서 크레인을 조작하는 등 『블라스트 캅스』의 일은 다양하다.

보너스 스테이지를 포함하여 약 60개의 스테이지가 준비되어 있다

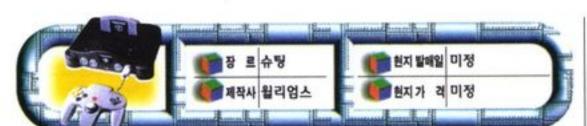
파괴 유니트 디거 들

운반차가 피해를 입지 않는 안전한 장소라면 문제는 없다. 그러나 도시의 한가운데서 폭발하기라도 한다면… 그 위기를 피하기 위해서 플레이어가 조작하는 것이 「디거」라고 불리우는 파괴 유니트이다. 디거는 트럭이나 로보트 등 4종류가 있으며 각각의 유니트에게는 특이한 파괴 방법이 있다. 일류 드라이버가 디거를 조종함에 따라 일류 파괴자가 되는 것이다.

산과 계곡도 존재하는 3D 지형. 디거들은 어떤 시츄에이션에서라도 활동할 수 있다

스스로 로케트 운반차 앞으로 나와 건물을 남김없이 파괴하는 로보트 「선더 피스트」

견딜 수 없는 현장감

둠 64

두려워할 틈이 있다면 싸워 이겨라!

자신 이외의 모든 것이 적인 상황. 남은 탄약의 수와 트랩에 주의를 기울이며 미로 속을 전진해 나가는 공포와 긴장감이 극도로 달아오르는 게임 둠. 이 게임에서 통하는 것은 「죽이느냐? 죽임을 당하느냐?」의 법칙. 때문에 시간가는 줄도 모르고 즐길 수 있다.

시간의 흐름에 따라 변하는 하늘과 조용한 적막이 공포와 불안감에 박차를 가한다

근거리로 다가오는 캐릭터도 도트가 깨지거나 지나치게 확대되거나 하지 않는다. 하드웨어의 파워를 느낄 수 있다

고화질의 CG 캐릭터들이 벌이는 혈투

킬러 인스팅트64

아케이드 + 알파의 이식

킬러 인스팅트64는 아케이드용의 『1』, 『2』에 등장한 캐릭터들을 합하여 전혀 새로운 캐릭터도 2 ~ 3명 등장한다. 또한 N64의 파워를 살린 3D 배경의 사용과 시합의 현장감을 높이는 카메라 워크도 아케이드용에서는 볼 수 없었던 부분이다. 게임 시스템이나 밸런스도 향상되어 결정판이라해도 손색이 없을 것이다. 핸디 캡 매치나 세이브 기능 등 가정용만의 옵션도 충실하게 이루어져 있다. 현재 N64의 콘트롤러를 어느정도까지 활용할 지를 검토하고 있다고 한다.

연속기가 결정타로 들어갈 때마다 카메라 앵글이 바뀌고 시합은 더욱 뜨거워진다

이 정도 퀄리티의 그래픽으로 캐릭터가 실제로 움직인다

N64

무시무시한 식인 에일리언 탄생

바디 하베스트

당하고 참기만 할 것인가!?

게임의 플레이어는 특별 기동대원 아담 드레이크가 되어 에일리언의 침략에서 인류 멸망의 위기를 구하기 위해서 분투한다. 아담은 타임머신을 고안하고 지구 상의 다양한 장소, 시대에서 에일리언들과 사투를 펼친다. 지구가 침략당한 초기로까지 거슬러 올라가 그들의 계획을 처부수는 것이다.

사진처럼 증기선에서 최신예 전투기까지 시대 배경에 따라 다양한 승차물이 등장한다. 그 수는 무려 130종류 이상!

캠페인 형식으로 차례차례 스테이지를 클리어해 나간다

장 르	액션	현지 발매일	미정
제작사	에폭 사	현지 가 격	미정

도라에몽

마리오! 기다려라

지난 6월 동경 장난감 쇼에서 타이틀 발표가 있었던 『도라에몽』. 도라에몽이라고 하면 일본 국민들에게 있어서 마리오에 결코 뒤지지않는 초국민적인 캐릭터이다. 일단 어떤 게임이 될 것인가 너무 궁금하기 때문에 먼저 화면 사진을 공개한다.

N64

풀 폴리곤의 귀여운 캐릭터들

화면을 보면 깔끔한 풀 폴리곤이다. 주인공인 「노비타」와 「시즈카」도 N64에서는 상당히 통통하게 표현된다. 아직 개발 도중이기 때문에 폴리곤이 약간 딱딱한 느낌을 준다. 장르적으로는 3D세계를 모험하는 액션 게임이다. 또 시스템적으로 어떻게 될 지는 확실하게 알 수 없지만 최대 4인 플레이가 가능해질 듯하다.

원작의 주요 멤버를 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있지만 유감스럽게도 이번에 입수한 화면 중에는 「도라에몽」, 「스네오」, 「자이안」은 보이지 않는다.

왼쪽 아래에 있는 것은 캐릭터의 라이프 게이지, 오른쪽 아래에 있는 것은 비밀 도구를 표시하고 있는 듯하다

비밀 도구를 효과적으로 사용

원작에서는 없어서는 안될 도라에몽의 비밀 도구. N64용에서는 게임 클리어를 위해 중요한 아이디어로서 사용될 듯하다. 다가오는 적이나 장해물, 이벤트를 구사해서 게임을 진행시켜 나간다. 또 '버섯 헬기'나 '날쌘 망토' 등 추억의 장치 등도 다양한 장치가 숨겨져 있는 듯하다.

또 플레이어 캐릭터 5인(도라에몽, 노비타, 시즈카, 자이안, 스네오)에게는 각각의 개성이 다르기 때문에 멤버 체인지를 하면서 게임을 진행시킬 수 있다.

이런 상황에서는 어떤 비밀의 도구를 사용할까?

▶이상이 N64용의 백 그라운드 스토리이다. 이것은 원작에는 없었던 게임만의 오리지널의 에피소드이다. 이 스토리 설정을 보면 알 수 있듯이 게임은 4차원 포켓의 알맹이를 빼앗긴 상태에서 시작된다. 스토리를 진행해 가는 도중에 비밀 도구를 되찾고 그것을 사용하는 시스템이 될 듯하다. 처음부터 4차원 포켓의 알맹이에 있는 비밀 도구를 전부 사용하면 금방 해결할 수 있지만…

시스카가 헤엄치고 있는 수중 화면

N64만의 오리지널 스토리

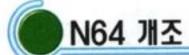
노비타와 도라에몽은 학교 숙제로 일식(日食)을 관찰하고 있었다. 그러던 도중 갑자기 머리 위에서 큰 구멍이 열리면서 한 소녀가 떨어진다. 소녀는 요정계를 통치하는 천공의 공주라고 한다. 공주의 설명에 의하면 인간들의 자연 파괴에 의해서 정령석의 힘이 약해져 봉인되어 있던 마왕이 부활했다는 것이다. 마왕의 부하들이 요정계를 습격하고 요정계를 통치하는 천공계의 왕을 인질로 사로잡는다. 그리고 공주에게 마왕의 부활을 방해하는 도라에몽의 포켓 알맹이를 빼앗으라는 명령을 받는다.

공주는 아버지를 살리겠다는 일념으로 노비타 일행이 한눈을 파는 사이 포켓을 가지고 달아나 버린다. 만약 마왕이 부활해 버린다면 요정계뿐 아니라 인간계까지도 위험에 처하게 되는 것이다. 노비타와 도라에몽은 시즈카, 자이안, 스네오를 불러 함께 공주를 쫓아 요정계로 향한다. 거기에서 공주를 만나지만 4차원 포켓의 알맹이는 이미 마왕의 손아귀에 들어간 상태였다. 공주는 크게 후회하고 노비타 일행에게 도움을 청한다. 마왕 일당을 다시 봉인하고 요정계, 인간계의 평화를 지키기 위해 노비타 일행은 모험을 시작하는데…

환상의 64비트 하드웨어 충격 머신으로 개조

지난 6월 23일에 발매되어 마리오64를 시작으로 그 뛰어난 능력을 유감없이 보여주고 있는 닌텐도의 64비트 머신 닌텐도64. 대체 이 대단한 하드웨어의 속은 어떻게 생겼을까? 이런 생각을 하는 유저는 많겠지만 거금을 들여 구입한 하드웨어를 선뜻 분해할 수 있는 유저는 거의 없을 것이다. 거기에 PC 매니어들을 비교하자면 고가의 펜티엄이라도 좀더 자세히 알기 위해 분해하는 경우가 많은데... 이번호 흥미 기획에서는 이런 닌텐도64의 유저들을 위해 「닌텐도64 대개조 작전」이라는 출혈 서비스를 하도록 하겠다.

자신의 하드웨어를 마음대로!

경악! 닌텐도64 개조의 비밀

닌텐도64는 상당히 멋진 성능을 가지고 있다. 이 점에 대해서는 누구도 부정할 수 없을 것이다. 그래픽의 표시 능력만을 보아도 현재 발매되고 있는 게임기 중에서 최고라할 수 있다. 그러나 이렇게 뛰어난 그래픽 능력도 그것을 모니터로 나타내줄 수 있는 단자가 일반 비디오 단자와 S케이블 정도가 고작이어서 아름다운 그래픽의 매력을 반감시키고 있다는 의견도 나오고 있다. 여기서는 미발매의 닌텐도64용 RGB케이블 제작 방법과 누구도 알지못했던 닌텐도64의 비밀, '닌텐도64에는 두개의 버전이 존재한다.'를 중점적으로 다루어 주겠다. 이 정도만 하더라도 벌써부터 가슴이 두근거리지 않을까?

비트수보다 칩이 문제

처리 비트의 수가 32비트에서 64비트로 바뀌어도 처리 그 자체는 빨라지지 않는다. 그러면 어째서 비트수를 높이면 그래픽이 아름다워지는 것일까? 그것은 비트 수가 많아지면 하나의 명령속에 다수의 정보를 포함할 수 있게 되기 때문이다. 따라서 8비트였던 초대 패밀리에 비교하자면 그 정보량은 8배에 달하게 된다. 하지만 "그렇군! 역시 64는 대단해!"라고 생각하는 사람이 있다면 그건 조금 섣부른 생각이다. 아무리 그래픽이 뛰어나다고 하더라도 그것은 64비트 CPU가 뛰어난 것이 아니라 64비트의 명령을 받고 화면을 변환시켜주는 화상처리 IC가 우수한 것이다.

RGB로 깔끔한 영상을 즐긴다!

컴퓨터 내부의 화상처리, 그것은 일반적으로는 RGB로 행해지고 있다. 그렇기 때문에 보통의 컴퓨터에서는 이 RGB신호를 직접 출력하여 아날로그 RGB모니터에 접속하여 사용하고 있다. 그러나 64는 대중적인 게임기라는 점에서 화상을 일반 모니터나 TV에 출력하지 않으면 안된다. 보편적으로 사용되는 가정용 TV나 모니터에는 RGB 입력이라는 매니어틱한 입력은 불가능하다(일부의 고급 기종을 제외하고). 때문에 기계 내부에서 만들어지는 RGB신호를 가공하여 비디오신호로 변환하여 쓰고 있다. 이러한 과정에서는 울며 겨자먹기로 화질을 떨어뜨리게 된다. 그래서 여기에서는 이러한 RGB신호를 그대로 출력하여 보다 고화질의 닌텐도64를 즐길 수 있는 개조 방법을 설명하겠다. 개조의 포인트는 VDC-NUS라고 불리우는 IC 부분. 닌텐도64에서는 RGB신호를 컨포지트 신호로 변환하기 위해서 VDC-NUS를 사용하고 있다. 개조의 이론은 이 IC에서 직접 RGB 신호를 받아내는 것. RGB 각각의 신호는 R=17핀, G=19핀, B=21핀에서 출력되어 ENC-NUS에 입력된다. 보통이라면 이대로 RGB모니터에 접속시키면 좋겠지만 전압의 진폭이 조금 부족하기 때문에 밝은 화면을 기대할 수 없다. 그래서 간단한 전압 앰프를 사용하여 신호를 증폭시키도록 하자.

닌텐도64에서 사용되고 있는 전압은 12V와 3.3V의 두종류. 이중에 로직에서는 3V라인을 사용하고 있으며 12V라인은 메인 전원이 아닌 외부장치(64DD 등)용으로 있는 것이다. 따라서 유저 본인이 무엇인가 증설하고 싶을 때에는 이쪽 12V라인에서 전원을 뽑는 것이 좋다. 그러므로 RGB신호의 증폭도 12V라인에서 전압을 뽑도록 하자. 후에 증폭회로를 RGB라인에 접속하는 것만으로 밝은 화면으로 확실한 게임을 즐길 수 있다.

닌텐도64 RGB화 개조 완전 매뉴얼

우선은 닌텐도64를 완전히 분해한다

D서브15핀 커넥터를 부착한다. 커넥터측은 미리 배선을 해두자

납땜의 포인트는 이곳

사이드에 커넥터를 부착하기 위한 구멍을 뚫는다

드디어 완성! 친구들에게 자랑하자!!

우선은 닌텐도64를 완전히 분해한다

1. CPU 1. CPU: MIPS사가 개발한 R4300i. 클럭은 93.75MHz로 동작한다.
2. RCP:코프로세서. 이쪽은 62.5MHz로 움직이고 있다.
3. RAMBAS DRAM: 고속의 메모리처리를 위해 2개 탑재.
4. 화상출력칩:RGB화 개조의 포인트. 음성신호 등도 있다.
5. 페리페랄 인터페이스: 컨트롤러나 리셋 스위치의 상태를 읽어들인다.
6. 카셋트 커넥터:카셋트를 꼽는다.
7. DRAM증설 슬로트: 확장용 RAM을 꼽는다.
8. 전원 스위치.
9. 리셋 스위치.

닌텐도64는 두개의 버전이 존재한다

6월 23일에 발매된 닌텐도64. 발매된지 얼마 안되는 이 하드웨어에 실제로 두개의 버전이 존재한다는 사실이 밝혀졌다. 정확한 사실인지에 대한 발표는 없었지만 이것은 기판을 분해해 보면 쉽게 알 수 있는 확실한 사실. 판별하는 방법은 간단하다. 여기에 실려 있는 기판부분면 사진에서 카트리지를 꼽는 커넥터 위를 자세히 살펴보자. 첫번째의 버전은 NUS-CPU-01, 두번째의 버전은 NUS-CPU-02라고 표기되어 있다. 덧붙여 NUS에 대해서 설명하자면 이것은 NINTENDO ULTRA SIXTYFOUR의 약자.

이제까지 출하된 50만대중 약 반수정도가 초기 버전인듯 싶다. 이 초기형과 후기형이 어디가 어떻게 다른지 아직 밝혀지지 않고 있지만 기판의 프린트 패턴등이 약간 변경된 것같다. 그 이외의 부분은 아직 베일에 싸인 채...

GO! 미니컴보이

GB 성검전설 & 젤다의 전설 비법 공개

이달의 GO! 미니컴보이 코너는 GB 초창기에 발매되어 공전의 히트를 기록한 『성검전설』과 『젤다의 전설』에 아직까지 알려지지 않는 'GB 알짜 비법'을 상세히 공개한다.

성검전설

궤도 열차에서 걸을 수 있다

금단의 동굴로 가서 '녹슨 트레일(さびトレール)'을 장착하고 궤도 열차에 탄 순간에 셀렉트나 스타트 버튼을 누르고 창문을 연다. 그리고 십자 버튼의 오른쪽을 누르면서 B버튼을 누르면 궤도 열차에 탄 채로 걸어서 돌아다닐 수 있게 되고 적 캐릭터와 싸울 수 있다. 단 초코보나 초코보트에 타거나 게임을 세이브하고 전원을 끄거나하면 궤도 열차는 없어져 버린다.

해저 화산으로 워프

우선 마나의 신전으로 가서 드래곤 좀비를 쓰러뜨린다. 그 다음에 드래곤 좀비가 있던 위치의 뒤쪽에 있는 구부러진 길의 가장 위쪽까지 간다. 여기에서 화면이 바뀌기 직전에 세이브한다. 그리고 한번 전원을 끄고 다시 넣은 후 컨티뉴로 게임을 재개한다. 그 후 화면의 위쪽으로 나아가서 화면을 바꾸면 자신의 캐릭터가 해저 화산으로 워프한다.

카라 산맥으로 워프

빈케트의 저택에서 2화면정도 오른쪽으로 간 장소에서 쇠뭉치달린 낫(くさりがま)을 장비한다. 그리고 쇠뭉치달린 낫으로 풀을 베고 화면 왼쪽 위에 있는 강으로 자신의 캐릭터를 다가서게 한다. 그 장소에서 화면을 좌우로 2 ~ 3회 스크롤시키면 카라 산맥으로 자신의 캐릭터가 워프해 버린다. 단, 초코보가 없을 때에 이 기술을 사용하면 카라 산맥에서 나올 수 없기 때문에 원래 장소로는 되돌아 올 수 없게 된다.

MAX 공격으로 워프

우선 오아시스 동굴에서 「브리자드의 글(ブリザドの書)」이 있는 방 중 앞쪽에 있는 방으로 들어가자. 그곳에서 검계의 무기를 장비하고 언제라도 MAX 공격을 할 수 있도록 파워를 모은다. 그리고 화면의 왼쪽에 있는 얼음에서 미끄러지면서 십자 버튼의 오른쪽을 눌러 검의 MAX공격으로 오른쪽으로 자신의 캐릭터를 보낸다. 그러면 U턴해서 되돌아 온 자신의 캐릭터가 화면 왼쪽 벽을 빠져 나가 버린다. 게다가 그대로 왼쪽으로 나아가면 가암산 동굴로 자신의 캐릭터가 워프한다.

대성당에서 워프

우선 웬델의 도시로 들어가 대성당으로 가는 길에서 자신의 캐릭터 머리 부분이 반정도 감춰질 때쯤 세이브한다. 그리고 한번 전원을 끄고 다시 켠 후 컨티뉴로 게임을 시작하면서 동시에 십자 버튼의 위쪽을 누르고 화면을 전환한다. 그러면 대성당으로 가는 도중 자신의 캐릭터가 지드 마을로 워프한다.

무한 레벨 업

비공선 바깥 쪽 통로의 웨어 울프를 방패로 세운 후 4마리가 출현하는 장소로 가서 4마리를 함께 쓰러뜨린다. 그리고 일단 스크롤 아웃해서 원래의 위치로 되돌아 가면 부활하기 때문에 이것을 반복하자.

적 캐릭터와 함께 이동

점프하고 있는 적 캐릭터가 화면 위쪽에 있는 순간을 노려서 위쪽의 다음 화면으로 이동한다. 타이밍을 잘 맞추면 적 캐릭터도 함께 위쪽 화면으로 이동한다.

초코보로 설원을 이동

초코보를 타고 카라 설원으로 간다. 거기에서 초코보와 이별하는 메시지가 나오는 순간 스타트를 눌러 메뉴 화면을 띄운다. 여기에서 「상담(そうだん)」을 선택하고, 초코보와 헤어지고 나서 다시 「상담」을 선택해 초코보를 탄다. 그러면 초코보로 설원을 이동할 수 있게 된다.

젤다의 전설

이상한 스크롤 현상

링이 화면의 끝까지 이동하면 다음 맵 화면이 스크롤한다. 이 스크롤이 시작되는 순간에 셀렉트를 누른다. 이때 코호리트 섬 전체 맵이 표시된다. 이 전체 맵 화면에서도 이동하려는 방향으로 십자 버튼을 누른다. 그 상태에서 셀렉트를 눌러 원래의 화면으로 되돌아가면 링이 2화면 분량으로 이동한다. 이것을 여러 장소에서 시험하면 보통 때에는 갈 수 없는 장소로 갈 수 있다.

싼 맛에 아이템을 사볼까

가지고 싶은 아이템을 레지까지 가지고 가서 아이템을 사자마자 A, B, 셀렉트, 스타트를 동시에 누른다. 그리고 세이브하고 끝낸다(セーブしておわる)를 선택해서 게임을 재개하면 거의 공짜로 아이템을 살 수 있다.

폭탄 화살로 공격

서브 화면에서 활과 폭탄을 A, B로 사용할 수 있게 해 둔다. 그리고 적을 향해 A, B를 동시에 누르면 화살의 앞 끝에 폭탄이 붙은 상태로 날아가 적이나 장애물에 맞은 순간 폭발해 데미지를 준다.

수수께끼의 BGM

새롭게 게임을 시작할 때 이름을 '젤다(ぜるだ)'라고 입력하면 효과음이 울린 후 플레이어 선택 화면에서의 BGM이 변한다. 또 이름을 토타케케(とたけけ)라고 입력하면 게임 파일 화면의 BGM이 변한다.

아이템을 훔쳐 볼까

아이템 상점에서 아이템을 집었을 때 아저씨가 위쪽이나 아래쪽으로 움직이는 틈을 타서 상점을 나온다. 그러면 아이템을 훔친 것이 된다. 단, 다시 상점으로 되돌아 오면 아저씨에게 붙잡힌다. 게다가 자신의 이름이 '도둑(どろぼー)'로 바뀌어 버린다.

페어리 출현

마린의 집 오른쪽 위에 있는 나무에 '페가사리의 구두(ペガサリのくつ)'를 사용해 몸을 부딪히면 페어리가 나타난다. 이 페어리를 얻으면 라이프가 전부 회복된다.

노 미스카운트

라이프가 0이 되고 링이 빙글빙글 돌고 있는 동안에 세이브 화면을 나오게 한다. 그대로 세이브해서 끝내면 플레이어 선택 화면에 표시되는 미스 회수가 늘어나지 않는다.

반드시 하트가 나온다

횡 스크롤의 액션 화면에 나오는 클리보를 밟고 쓰러뜨리면 반드시 하트가 나온다. 이것으로 체력을 회복시킬 수 있다.

독자가 원하는 명작 GB 알짜 비법을 공개합니다

그동안 발매되었던 미니컴보이 명작 게임들 중에서 독자 여러분들이 원하는 게임의 알짜 비법을 공개합니다. 자신이 알고 싶은 GB게임을 관제 엽서에 적어 보내주시면 가장 많이 보내주신 2작품을 선정해 공개해 드립니다.

월간 게임챔프 「명작 GB 알짜 비법」 담당자 앞

쪼그만 게 게임은 4종류나 되네

장르	슈팅, 액션, 퍼즐, 스포츠	현지 발매일	96년 7월 21일
제작사	남코	현지 가격	3,980엔/13세 대응

가볍게 즐길 수 있는 남코의 명작들을 미니컴보이 소프트 1개로 즐길 수 있게 되었다. 『남코 갤러리』 하나로 슈팅, 액션, 스포츠 등 다양한 장르의 게임을 즐길 수 있다. 이미 플레이 스테이션용으로 발매된 『남코 뮤지엄』의 막내 동생쯤이라고 생각하면 좋을 것이다. 타이틀을 보면 알 수 있듯이 앞으로도 지속적으로 시리즈화될 예정이기 때문에 어떤 게임이 나올 지 더욱 흥미진진하다.

이번에 라인업된 작품들은 『배틀 시티』, 『갤러거』, 『머피』, 그리고 『남코 클래식』 등이다. 이 게임들에는 모두 "HELP" 기능이 있어서 이것을 선택하면 게임을 시작하기 전에 간단한 설명을 해 준다. 또 어떤 특정한 스코어를 달성하면 포상 화면을 즐길 수 있다.

배틀 시티

적 전차로부터 사령부를 지키는 게임. 적을 전멸시키면 스테이지 클리어이다

갤러거

자신의 우주선을 좌우로 피하면서 공격해 오는 갤러거 군단을 격추시키는 게임

머피

쫓아오는 고양이에게 잡히지 않고 물건을 훔쳐 달아나는 게임으로 가로 이동에 사용되는 문의 열고 닫음이 중요 포인트가 된다

남코 클래식

한 라운드에서 18홀의 토탈 스코어를 경합하는 스트로크 플레이 모드와 세계적인 톱 랭커들과 겨루는 토너먼트 모드가 있다

장르	액션	현지 발매일	96년 7월 21일
제작사	허드슨	현지 가격	3,980엔

폭탄 소년들 GB에 집합

지금까지 발매된 3개의 GB용 『봄버맨』을 하나로 모은 소프트가 발매됐다. 그 이름은 『봄버맨 콜렉션』이다. 수록되어 있는 게임은 『봄버 보이』, 『봄버맨GB』, 『봄버맨GB2』 등 추억의 소프트에서부터 새로운 것까지 라인업되었다. 또 통신 케이블이나 슈퍼GB를 사용하면 대전도 가능하다.

봄버 보이

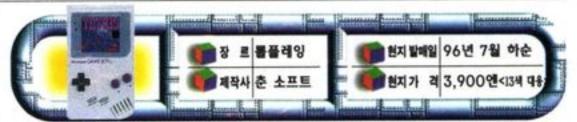
적을 모두 쓰러뜨리고 다음 에리어로 가는 문을 부수면 스테이지 클리어이다

봄버맨GB

맵을 클리어하면 대전 상대가 늘어나서 최대 4인과 대전하게 된다

봄버맨GB2

레슨 모드의 선택 화면. 귀여운 봄버맨 선생에게 배워보자

장르	롤플레잉	현지 발매일	96년 7월 하순
제작사	춘 소프트	현지 가격	3,900엔<13세 대응

SFC용 능가하는 재미

이상한 던전 떠돌이 시렌GB

타이틀 발표로부터 약 반년이 지난 현재 GB용 『떠돌이 시렌』이 드디어 완성됐다.

진입하면 변화하는 맵이나 던제의 진행, 전투 등 기본적인 시스템은 SFC용 의 2작품을 답습하고 있다. 적 몬스터나 아이템에 관해서는 SFC용 『떠돌이 시렌』과 같지만 GB용만의 오리지널 요소도 몇개인가 추가될 예정이다.

SFC용에서 없었던 요소는 난이도의 변경이나 창고의 확대, 밤과 낮의 변화, 던전의 반환 지점, 동료가 되는 동물 등의 존재가 그것이다. 그 중에서 난이도는 3단계 중에서 선택할 수 있기 때문에 초보자라도 무리없이 즐길 수 있다. 창고에 대해서는 플레이 회수에 의해 증축되고 보존할 수 있는 아이템의 수가 증가된 듯하다. 밤과 낮의 개념이나 반환 지점의 존재는 전략성이 높을 듯하지만 동료 캐릭터인 개나 닭이 함께 한다는 점이 마음 든든하다.

검의 입수를 눈앞에 두고 적에게 사로잡힌다

허우적

지난달의 부진함을 만회라도 하듯이 이번달 아케이드 시장은 시끌벅적하다. 아케이드 유저뿐만 아니라 격투 액션 게임을 좋아하는 게이머라면 당연 관심의 1위는 SNK의 초대작 『더 킹 오브 화이터즈'96』. 역시 2D로 제작된 『킹 오브 화이터즈'96』에서 가장 주목할 만한 점은 전체적으로 빨라진 스피드와 초초필살기라는 새로운 초강력 필살기가 등장했다는 것이다. 뿐만 아니라 세가에서 제작한 아케이드 게임에 등장하는 즉 캐릭터들이 배틀을 하고 있는 백 그라운드에 광고가 나오는 것 같이 이번 『킹 오브 화이터즈'96』에서도 그런 광고가 나온다는 것이다. SNK를 좋아하는 팬들을 실망시키지 않으려는 SNK의 노력이 엿보이는 작품이기도…

이달의 기대 소프트

킹 오브 화이터즈'96

● 대전 격투 액션/ SNK/ 96년 8월

SNK의 초대작으로 2D로 제작된 킹 오브 화이터즈』시리즈의 최신작 『킹 오브 더 화이터즈'96』. 이번 작품은 시스템면뿐만 아니라 스피드, 그리고 그래픽면 등 다양한 부분에 걸쳐 레벨 업한 흔적이 보인다. 캐릭터마다 준비되어 있는 강력한 초초필살기와 복장에서도 다양한 변화를 보이는 등 게임 자체뿐만 아니라 시각적인 면에서도 3D에 뒤지지 않는 완벽성을 보이고 있다. 격투 게임을 좋아하는 게이머라면 반드시 해보기를 권하고 싶은 게임이다.

게임내 광고는 플레이어에게 도움이 안된다?!

최근 아케이드 게임 중에 광고가 들어가는 타이틀이 증가하고 있다. 세가를 비롯해서 일본 대기업 게임 메이커는 게임내 광고에 적극적인 움직임을 보이고 있다. 이것은 게임을 즐기는 플레이어에게 있어 어떤 의미를 갖는 지에 대해 이번 호 아케이드 연구실에서 고찰해 본다.

가상 공간에서의 광고 · 그 실력

세가의 간판격인 작품 『버철 화이터』시리즈는 판매 대수 4만대 이상이라는 빅히트를 기록하여 현재 아케이드의 중심적인 존재가 되었다.

아케이드 게임에서 2만대 레벨의 빅히트를 한 경우 이것은 하루 평균 40만명의 플레이어가 이용하고 있다는 계산이 되며 이것은 전국 방송 TV 프로그램의 평균 시청률 7.6%에 해당된다. 이 정도로 많은 사람의 눈에 보이는 장소에 기업 광고를 집어 넣는다는 발상은 어느 의미에서는 상술적인 면으로 생각해보면 머리 회전이 빠른 일본이라면 너무나 자연스러운 생각일 수도 있다.

세가는 『버철 스트라이커』내의 스타디움에 일본 빅터와 아카이전기 등 4기업의 간판을 설치하였고, 계속해서 『화이팅 바이퍼즈』에서는 스테이지의 배경에 커다란 「PEPSI」로고가 들어간 커다란 트럭이 달리고 있다. 이 게임내 광고를 더욱 발전시킨 것이 세가가 「버철 광고」라고 부르는 광고 활동이다.

「버철(가상 현실)공간에 게임 스토리의 일부로서 '제품 그 자체'가 캐릭터와 연결되어 어필하는 새로운 광고 수법」 이것이 세가 자료에 의한 「버철 광고」에 대한 자사의 설명이다.

버철 화이터 시리즈 최신작 『버철 화이터 키즈』에서는 등장 캐릭터 중의 한명인 잭키가 자바티를 마시는 승리 포즈가 준비되어 있다. 또 취권을 사용하는 순제가

갖는 술병이 자바티로 바뀌었으며 『버철 화이터2』와 같이 특정 기술 뒤에 그것을 마셔 파워 업한다. 이같이 간판과 로고의 노출이라는 형태와 비교해, 보다 직접적인 방법으로 플레이어에게 호소하는 광고 그것이 「버철 광고」이다.

플레이어들은 버철 광고 를 어떻게 생각하고 있는가?

아케이드 게임으로 한정하자면 게임내에 광고가 들어간 것은 결코 새로운 사건은 아니다. 가정용 게임에서는 훨씬 전부터 게임내 광고는 행해졌다.

예를들면 닌텐도 디스크 시스템인 『마리오 브라더즈』에는 영곡원(永谷園)의 광고가 들어가 있다. 하지만 일련의 아케이드 게임내의 광고의 경우 그것은 플레이어에 있어서 어떤 의미를 갖는 것일까?

게임을 하고 있는 플레이어의 목소리를 들어보면 "특별히 신경쓰이지 않는다"라는 소리가 의외로 많았으며 중에 "어쩐지 돈을 지불하고 광고를 보는 듯한 기분이 든다", "광고가 들어가 있어도 별로 플레이 요금이 싸지지도 않는데 우리에게 있어서 무슨 의미가 있습니까?"라는 소리도 있었다. 또 광고와 게임의 관계에 대해서 "(자바티 광고에 대해서) 처음은 약간 신경이 쓰였지만 이제는 그다지 신경이 쓰이지 않습니다. 그러나 한가지 말하고 싶은 점은 어쩐지 게임 내용과는 동떨어진 광고까지 들어가 있다는 생각이 듭니다" 라는 소리도 있었다.

이런 유저의 의견에 대해서 소위 광고를 내보는 측은 어떻게 생각하고 있을까?

"아직은 유저에게의 명확한 메리트를 제시할 수 없는 것이 현 상황입니다. 게임내 광고 요금은 TV 스포트 CF 등과 비교하면 적은 금액에 불과합니다. 이것은 이 시도 자체가 일반에게 인지되어 있지 않기 때문이며 이번 『버철 화이터 키즈』에 있어서 광고 효과 측정을 하고 이후 게임 내 광고에 발판을 구축해야겠다고 생각하고 있습니다. 만일 이 시도가 일반에게 인지된다면 유저 혹은 유통업자에게 금전적인 메리트로 환원할 수 있으며 환원해야 한다고 생각합니다" 이것은 게임내 광고 선구자적인 세가 AM2연구 개발부의 쿠로카와 씨의 이야기이다.

세가와 함께 「버철 광고」를 추진하는 박보당(博報堂)CC국 CC 3부의 우에하라 씨는 게임 세계관과 광고의 관계에 대해서 다음과 같이 논술하고 있다.

"어떤 클라이언트라도 광고를 하기 위해 간판을 집어 넣어야겠다는 생각은 전혀 하지 않습니다. 『라스트 브론크스』의 경우 박보당 영업을 담당하는 클라이언트로부터 40 회사를 선정하여 개별적으로 세일즈 활동을 하였습니다. 거꾸로 '간판을 넣어주십시오'하고 말했다가 거절당한 경우도 있습니다."

표현 능력의 향상에 의해 보다 현실에 가까운 세계를 게임에서 재현하려는 시도가 늘고 있다. 세가 AM 3연의 『라스트 브론크스』는 현실의 거리, 동경 시부야를 무대로 한 격투 게임이다. 이런 게임과 현실의 야구와 축구를 다루는 작품의 경우 광고가 들어가는 것으로 게임에 한층 더 현실감을 준다. 또 가공의 세계를 무대로 한 『화이팅 바이퍼즈』 같은 작품에서도 그 세계가 갖는 분위기에 있는 광고는 게임 내의 세계에 존재감을 준다.

위와 같이 게임 플레이 요금면 등으로 어떤 금액적인 것으로 효과를 본다면 플레이어의 입장에서 게임내 광고는 환영해야할 만하다고 할 수 있을 것이다.

불특정 다수의 사람이 보는 TV와 달리 아케이드 게임에 있어서 광고의 대상은 상당히 한정되어 있다. 대상을 빗나가 버린 경우의 위험성과 핀 포인트에 광고가 등장했을 때의 메리트를 함께 갖는 게임내 광고, 본격적으로 광고가 행해지기 위해서는 아직 충분한 조사와 준비가 필요할 것이다. 「광고를 하는데 있어서 우선시되어야 할 것은 게임의 세계관」이라는 점에서 쿠로카와 씨와 우에하라 씨의 의견은 일치하고 있다. 이 인식이 말로 끝나지 않고 반드시 실행되는지 되지 않는지는 앞으로 지켜볼 필요가 있다. 그리고 만일 다른 방향으로 흘러가 버린다면 우리 플레이어들은 소리를 모아 「반대」를 외쳐야만 할 것이다.

이달의 아케이드 시장 소식

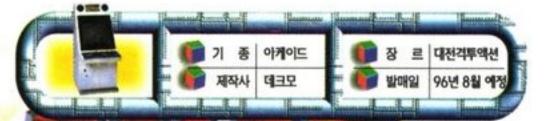
우리 아케이드 유저들의 관심을 끌만한 게임들이 속속 등장한 7월달 아케이드 시장.

지난달은 월드컵의 공동 유치에 발맞춘 축구 게임 등 저가격의 스포츠 게임이 위주를 이루었으나 7월달은 캡콤의 첫 3D 작품인 『스타 글래디에이터』와 자울스의 『신황권』, 그리고 동경의 주먹들이 펼치는 격투 액션인 『라스트 브론크스』가 심의에 들어갔다.

『라스트 브론크스』는 세가 작품답게 300만원대를 호가하는 높은 가격으로 현재(7월 초) 1개의 유통업체에서 심의를 받고 있으며, 지난 6월에 데니암에서 들여온 『다이하드』기판은 약 100만원대 이상의 가격으로 세가의 작품치고는 약간 작품성이 떨어지지만 역동적인 액션 게임을 즐기는 유저들층 사이에 호응을 불러 일으켜 액션 유저들뿐만 아니라 매장 주인들 사이에서도 인기를 끌고 있다.

마지막으로 세간의 관심을 끊임없이 집중시켰던 세가의 아케이드 게임의 결정체라 할 수 있는 『버철 화이터3』는 기판 유통 사업에 뛰어든 H사와 아케이드 기판 유통을 전적으로 한 3사의 뜨거운 경쟁과 로비 활동으로 발매일을 9월로 앞둔 지금까지도 윤곽을 잡을 수가 없다.

결국은 『버철 화이터3』의 기판 유통은 세가의 간교한 상술(?)에 넘어간 듯한 느낌이··

『데드 오어 얼라이브』에 순제가 등장한다!?

데드 오어 얼라이브

드디어 밝혀진 『데드 『오어 얼라이브』의 마지막 캐릭터와 개봉박두에 앞서 각 캐릭터들의 간략한 기술들을 소개한다.

테크니[illegible] 할아버지 겐푸

『데드 오어 얼라이브』의 마지막 캐릭터 소개를 장식하는 것은 대합권(大合拳)의 달인 '겐푸'. 캐릭터 스타일은 상대의 공격을 피하면서 상대에게 공격을 가하는 단발 중단기를 타격의 주로 하며 잡기버튼에 의한 피하기를 중시하는 것 같다. 즉 레이 팡에 가까운 격투방법을 쓰는 캐릭터라고 할 수 있지만 레이 팡의 타격기는 상대의 힘을 이용한 유연한 기술임에 반해 겐 푸의 타격은 딱딱한 전체적으로 바위와 같은 인상을 준다. 던지기 기술(관절기)도 정확하게 급소를 잡아 주먹과 팔꿈치를 퍼붓는 것이 눈에 띈다.

손의 힘으로 한발, 상대의 팔을 꺾은 후 팔꿈치로 공격을 가한다

마무리 공격. 히트감이 뛰어난 겐의 커맨드 던지기

캐릭터 별 기술소개

카스미

류 하야부사와 동일한 인술를 사용하는 카스미의 기술은 전체적으로 스피드가 빠르고 변칙적인 모션이 많다.

기술이 나가는 타이밍은 늦지만 가드하기 어려운 랑아

전후 K가 적중되면 상대는 다운된다

화려한 비연의 기술

기술명	커맨드	사용 방법
선(旋)	P+K	양손에 쥔 칼을 안에서 바깥으로 펼치듯이 하여 상대에게 내던지는 공격기
연·질(連 ·疾)	PPK	연속적인 주먹 공격 「연」에서 상단 돌려차기인 「질」로 연결해 가는 상단 컴비네이션 기술
랑아(狼牙)-	→→ K	쇼트 대쉬에서 상대의 발 아래를 베는 슬라이딩 공격을 전개하는 발기술로 하단 공격
롱(朧)P	↘↘ P+K	소위 커맨드 던지기 기술로 적중되면 상대의 뒤쪽으로 빠져나가는 형태로 자세가 교체되고 상대는 그 자리에 무너진다
비연(飛燕)	→→H+K	옆으로 회전하는 모션에서 상대의 목을 양발로 끼고 그대로 상대를 앞으로 넘어뜨리는 관절기

장 리

타격기를 주체로 한 밸런스형 화이터.

드래곤 킥!!

이것이 소문의 미들 킥. 상당히 리치가 길다

그밖에도 커맨드 던지기가 있다

기술명	커맨드	사용 방법
미들 스핑 킥	↘KKK	한발이면 중단 미들 킥이 한발 나가지만 또 하나 K를 추가하면 연속해서 중단 킥을 적중시킬 수 있다
드래곤 너클	↓↘→P	앞으로 한발 디디고 낮은 자세에서 주먹을 가하는 기술로 히트되면 적은 뒤로 멀리 날려간다
드래곤 킥	↓↘→K	상단 가드 불능으로 도움닫기를 해서 점프 킥
어깨메어 던지기	↓↘←P	어깨에 메어 상대를 던지기
헤드 록	↙↓↘→H	홀드 버튼을 사용한 기술. 커맨드를 입력하면 잡기 포즈가 발생하고 천천히 목덜미를 붙잡아 헤드 록을 감행한다

레이 팡

상대의 공격을 받아 넘기는 것을 주로 하는 스타일.

몸 전체를 사용해 상대에게 공격을 하는 기술

지금까지는 없는 특수한 공격 판정을 갖는다

커맨드도 간단하므로 자주 사용하자

기술명	커맨드	사용 방법
쌍안(雙安)	→→P	한쪽 발로 크게 디디면서 양 손바닥으로 상대를 덮친다
금계독립(金鷄獨立)	P+K	어퍼 컷과 무릎차기를 조합한 것 같은 기술
야마분종(野馬分鍾)	←H+P+K	서 있는 상대를 던지는 기술
도수타흉(挑手打胸)	↓↘→H	상대의 팔을 잡고 기술을 거는 관절기
태공조어(太公釣魚)	↘↓↙←H+P	도수타흉에서 태공조어로 연결이 가능하다 (조수타흉 중에)

바이맨

중간 거리에서 전개되는 무거운 중단 기술. 그리고 빈틈없는 관절기로 상대를 한방에 날려 버릴 수 있는 무적의 캐릭터.

뒤꿈치로 찍기 히트 후 상대는 아래쪽으로 기울게 된다

지상이라면 카운터를 노리며, 공중이라면 콤보의 마지막 기술로서 사용한다

이것이 소위 허점. 반격되지 않도록 생각을

기술명	커맨드	사용 방법
뒤꿈치로 치기	←K	큰 발기술 중에 하나로 히트되면 반드시 다운을 빼앗을 수 있으며 게다가 다운공격(짓밟기)이 들어가 큰 데미지를 가할 수 있다
관절차기-	↓H+K	하단 차기. 카운트 히트가 아니면 다운은 빼앗을 수 없다
풍차식 백 브리커	→↙↓↘→P	상대를 위쪽으로 회전시켜 상대의 등에 팔꿈치를 힘차게 내려찍는 기술
스탠딩 암 록	→→H	바이맨의 관절기로 손을 뻗어 잡을 때까지 시간 차이가 있으므로 중간 거리에서 중간기로 유용하게 사용하자
극완만(首極腕卍)	→↘↓↙←H	암 록은 팔을 잡는 것뿐이지만 이것은 목을 검어쥐는 연결기술 (스탠딩 암 록 중에)

티나

풍부한 던지기 기술을 갖춘 캐릭터로 지금까지 여성 캐릭터와는 다른 이미지.

점핑 니 배트는 상대를 띄울 수 있는 기술

앉은 상대에는 저패니즈 오션 봄

기술명	커맨드	사용 방법
격투 킥	→→K	한쪽 발을 대담하게 앞으로 밀어내는 차기
점핑 니 배트	→K	일종의 무릎 공격으로 히트한 상대는 높이 날아가므로 공중 콤보로 이행할 수 있는 기술
피셔맨즈 바스터	←→H+P+K	상대의 머리를 겨드랑이 아래로 감아 그대로 지면에 내팽겨치는 기술로 던지기 기술 중에 하나
저패니즈 오션 봄	↙H+P+K	앉아 있는 상대를 머리 위로 양손을 누르면서 그대로 아래로 떨어뜨린다. 소위 앉아 던지기
역우(逆羽)굳히기	→↘↓↙←H	상대의 머리 근처에서 다리를 벌리고 올라 타듯이 상대를 무너뜨리는 기술

잭

재빨리 상대의 옆구리로 파고들어가 발기술을 축으로 서서히 그리고 한꺼번에 상대의 체력을 빼앗자!

앉아 P로 절대적인 위력을 발휘한다

이 상태에서 상대의 움직임을 저지하여

팔꿈치와 무릎으로 가운데에 낀다. 흡사 야수의 이빨

기술명	커맨드	사용 방법
티 소크	→→P	돌진 팔꿈치 공격
로 킥	↙K	특수 하단 기술
뛰어 무릎 차기	→→K	티 소크의 무릎 공격의 유형
비스트 팡	↘↘P+K	팔꿈치와 무릎으로 상대의 상반신을 압박하며 데미지를 준다
머리 스모	→H	다른 말로 슬지옥

류 하야부사

타격도 좋고, 던지기 기술도 좋은 올 라운드 화이터.

펀치 2발부터 이 무릎이 나가는 승연탄

사방 던지기. 대쉬부터 던지는 자세는 흡사 닌자같다

기술명	커맨드	사용 방법
승연탄(昇連彈)	PPK	펀치 2발부터 중단 공격인 무릎차기를 구사하여 상대를 다운시키는 컴비네이션
지선도(地旋刀)	↙P	자세를 낮게 하면서 한번 회전하고 사수(射手)의 발언저리를 노려 주먹을 내리치는 기술로 서서 가드 불능의 하단기술
머리 잘라 던지기	↓↘→P	상대의 머리를 잡은 후 그대로 세로로 한번 회전시켜 앞으로 던져 버리는 무서운 기술
사방던지기	→↙P+K	일순간에 상대를 뒤집어 쓰러뜨리는 기술
겨드랑이쥐기	H	관절기로 상대의 팔을 겨드랑이로 잡아 쓰러뜨리는 기술

기 종	아케이드	장 르	건 슈팅
제작사	세가	발매일	플레이 중

점점 인기를 더해가는 세가의 건 슈팅 『건 블레이드 뉴욕』 이번에 챔프에서는 『건 블레이드』의 하드 에리어인 브룩클린 브리지와 배터리 파크 에리어를 공략해 본다.

하드에리어 전격 공략!!

하드 에리어1-브룩클린 브리지

이 에리어는 다리로 연결되는 도로로부터 스타트한다. 줄지어 늘어선 다리 위를 영화속의 한장면같이 적들이 오토바이와 자동차로 질주하는 것을 뒤에서 계속 추격하여 모두 처치해 가는 스테이지. 여기서 제일 성가신 적은 오토바이를 탄 녀석들로 아무리 쏴도 맞지 않는다. 적의 공격 자체는 한쪽면에서만 공격해 들어오기 때문에 그다지 강하지는 않지만 적이 총알을 쏘며 다가오는 스피드는 EASY와는 비교가 되지 않을 정도여서 우물쭈물하고 있다가는 당하기 십상이다. 처음 등장하는 것이 오토바이 2대를 탄 녀석들. 한사람만을 너무 집중하면 때때로 다른 한명이 화면 밖 뒤쪽으로 가서 보이지 않게 되어버리는 경우가 있다. 가능하다면 두녀석 모두 분산시키지 말고 모아서 쓰러뜨리는 쪽이 시간을 벌 수 있다. 그 뒤에 2대의 자동차에 2명씩 나눠 타고 멀리서부터 총을 쏘며 다가온다. 자동차가 좌우로 움직이기 때문에 겨냥하기가 어렵지만 이것도 1대에 차에타고 있는 2사람을 모아 쓰러뜨리는 것이 좋다.

하드 에리어1

지도 C지점. 추월한 녀석이 뒤쫓아 온다

하드 에리어1 보스

이 스테이지는 계속 가는 도중에 다리가 끊어져 길이 연결되지 않는다. 그 바로 앞에 기다리고 있는 것이 헬리콥터 보스이다. 이 보스의 공격 자체는 상당히 단순하여 기체 좌우의 런처로부터 한발씩 동시에 미사일을 쏘며 온다. 미사일 발사 사이클은 그렇게 빠르지 않으므로 공격하면서 들어가면 그다지 어렵지 않게 쓰러뜨릴 수 있다.

지도 E지점. 헬리콥터 대 헬리콥터의 싸움이다

하드 에리어2-배터리 파크

드디어 스테이지가 스타트되면 배터리 파크로 돌입해 간다. 우선 지도 A지점에서 정면에 적이 기다리고 있고 헬리콥터는 그곳에 돌입해 가 적의 바로 위를 통과한다. 여기서는 정면을 겨냥해 쏘면 이 적을 쓰러뜨릴 수 있다. 그 주변의 적들을 해치우면 지도 B지점, C지점을 지나 D지점으로 향하지만 B, C주위에는 장갑차 등 폭탄으로 이용할 수 있는 것이 놓여 있기 때문에 사용할 수 있다. 적이 동일 화면상에 다수 출현할 경우는 화면끝에서 중앙쪽으로 유도하자.

D지점에서는 콘테이너 위와 지상에 적이 있다. 헬리콥터 시점이 콘테이너에서 위로 간다면 적을 재빨리 쓰러뜨리고 쓰러뜨릴 수 없어도 끝에서 겨냥해 화면의 어딘가로 쫓아 보내 아래로 떨어지도록 유도하자. 그러면 헬리콥터 시점이 지상 부분만을 쫓으므로 집중해서 적을 공격할 수 있다. E의 콘테이너에 있는 녀석도 동일하게 쓰러뜨리고 주변의 녀석들도 모두 정리했다면 F지점에 두명의 적이 나타난다.

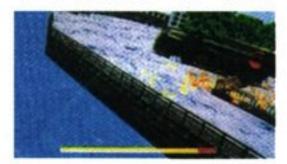
하드 에리어2 보스

이 보스는 별로 공격해 오지는 않는다. 미사일을 쌓은 대형 자동차가 공원에서 나타나고 바다쪽의 광장에 위치하여 초읽기가 시작된다. 이 초읽기가 끝나고 미사일이 발사되기 전에 겨냥해 들어가 그것을 저지해야 한다. 이 미사일 보스는 내구력이 없어 쏘아 들어가기 시작하면 깨끗하게 쓰러뜨릴 수 있다. 그러나 그 전에 지도 F지점에서 나타나는 적 두명에게 애를 먹으면 점점 시간이 경과되어 버리므로 주의를 요한다.

하드 에리어2

지도 D지점. 콘테이너의 사이에서 적이 이쪽을 향해 온다

지도 E지점. 적이 콘테이너에서 떨어질 것 같다

지도 F지점. 이 녀석만 정리하면 드디어 보스가 등장한다

지도 G지점. 초읽기가 끝나기 전에 폭파하지 않도록

드디어 타이토에서 선보이는 모션 캡처 기술을 공개한다!

화이터즈 임펙트

드디어 타이토에서 3D 격투 게임이 발매된다!! 새로운 시스템을 받아들인 새로운 작품을 소개한다.

이것이 타이토의 3D 폴리곤 격투 게임 『화이터즈 임팩트』이다!!

시스템 소개

타이토에서 드디어 「화이터즈 임팩트」라는 폴리곤 3D 격투 게임이 등장한다.

이 게임의 사용 캐릭터는 8명이지만 1명의 캐릭터에 대해 3가지 격투 스타일이 준비되어 있는 새로운 시스템이다. 동일한 캐릭터일에도 격투 스타일이 다르기 때문에 전혀 다른 캐릭터가 된다.

격투 스타일도 벽괘권, 공수, 대동유합기유술, 태권도, 마샬 아츠, 프로 레슬링, 스트리트 화이트 등 다양한 것이 준비되어 있다. 그밖에도 대전시 난입한 쪽이 4가지 항목을 선택해 스테이지를 결정할 수 있다.

그 항목은 링 아웃이 있는 경우, 무한 공간에서 싸우는 경우, 사방이 벽으로 둘러싸인 곳에서 싸우는 경우, 그리고 3가지 스테이지를 CPU가 랜덤으로 정하는 경우 등이다. 룰은 지금까지의 격투 게임과 동일하고 체력 게이지가 없는 쪽이 지는 것이다.

대전시에만 난입자가 스테이지를 선택할 수 있다

조작 방법

콘트롤러 시스템은 레버 1개에 버튼이 3개로 레버 조작은 도표와 같고 가드는 버튼이 아니라 레버로 한다. 특수한 것은 버튼중에 「쉬프트」버튼이라는 것이 있다. 이것은 다른 버튼과 레버의 조합에 의해 특수한 공격과 이동이 가능하다.

●통상기

통상기라는 것은 펀치 버튼과 킥 버튼을 누르는 것에 의해 구사하는 기술이지만, 이 게임에서는 레버를 입력하면서 버튼을 누르는 것에 의해 공격이 변화되는 것이 있다.

●커맨드 기술

이 게임에는 커맨드 기술이 존재하지만 특별히 다른 것은 없고 보통의 2D 격투 게임의 필살기 감각으로 파악하면 좋다.

●공통기

캐릭터가 달라도 공통된 기술이 있다. 우선은 「던지기」이다. 이것은 상대의 근처에서 S버튼과 P버튼을 동시에 누르는 것에 의해 상대를 던질 수 있다.

다음은 「문 솔트」. 이것은 점프 후 즉시 S버튼을 누르면 상대의 뒤로 크게 점프해서 되돌아 간다. 이것은 상대쪽 방향으로 점프하면서 입력하는 것이 포인트. 그밖에도 빨리 레버를 상대쪽 방향으로 2회 입력하면 「달리기」가 가능하다. 이것은 당연 상대의 근처에서는 불가능하다.

마지막으로 「뒤로 회전하기」. 이것은 레버를 상대의 역방향으로 2회 입력하면 나가는 기술. 상대와의 거리가 떨어져 있을 때 붙잡는 기술이다.

격투 게임에서 던지기는 상식이지!!

문 솔트로 상대의 뒤쪽으로 되돌아 간다

●이동기

S버튼을 누른 채 레버를 조작하는 것으로 특수한 움직임이 가능하다.

우선은 「쇼트 점프 공격」. 이것은 S버튼을 누른 채 상대 방향으로 레버를 입력하면 OK! 그러면 점프 공격하면서 앞으로 들어갈 수 있으므로 그대로 연속 기술로 연결할 수 있다. 다음은 「백 스텝」. 조작은 S버튼을 누른 채 상대와 역방향으로 레버를 입력하면 OK! 백 스텝에서는 동작이 크므로 기술을 피할 때에는 백 스텝으로 하면 좋다.

마지막은 「라인 이동」과 「등뒤잡기」. S버튼을 누른 채 레버를 위에서 아래로 입력하면 가능. 또 상대가 가만히 있을 때 이 행동을 하면 「라인 이동」이 되며, 상대가 공격하고 있을 때에 이 행동을 하면 뒤에서 잡을 수 있다.

쇼트 점프

라인 이동은 배후 잡기로도 변화

●연속기

이 게임은 자신이 연속기를 만들 수 있다. 기술에는 제한이 없고 통상기, 커맨드기를 막론하고 '다음 기술을 타이밍에 맞춰 입력하는 것으로' 많은 연속기를 만들 수 있다. 이때 기술의 연결은 라이프 게이지 아래의 「슬라이드 게이지」로 표시된다. 이 연속기는 같은 기술을 2회 사용하면 잠시 동안 기술이 나가지 않으므로 주의하자.

쇼트 점프 공격

백 스텝

라인 이동·뒤로잡기

이 기술과 이 기술을 조합하면 연속기가 된다

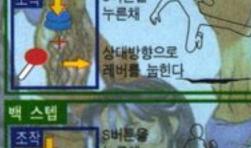
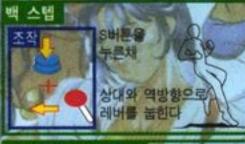
광활한 우주를 배경으로 정의의 용사들의 화려한 대전이 펼쳐진다!!

기 종	아케이드	장 르	대전 격투액션
제작사	캡콤	발매일	플레이중

스타 글래디에이터

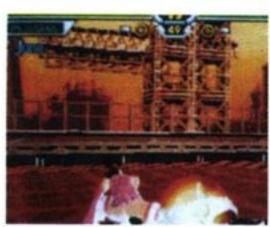
EPISODE:I FINAL CRUSADE

격투 게임의 신화를 창조했던 캡콤이 드디어 3D의 세계에 도전장을 내밀었다. 처녀작임에도 불구하고 완벽에 가까운 3D 표현 기법 등 격투 게임의 왕자다운 면모를 보여주는 『스타 글래디에이터』. 개성넘치는 캐릭터들이 펼치는 꿈의 대전을 여기 공개한다.

『스타 글래디에이터』의 시스템 소개

무기를 갖고 휘두르는 3차원 대전 격투 게임 『스타 글래디에이터』.

이 게임의 가장 큰 특징이라고 한다면 「프라즈마 콤보」라는 컴비네이션. 이 프라즈마 콤보는 체인 콤보의 다른 명칭으로 상대에게 연속적인 공격이 가능한 기술이다.

일어서기

다운되었을 때에 앞으로 레버를 입력하면 앞으로 일어나기. 뒤로 입력하면 뒤로 회전 일어나기. G 버튼을 연타하면 옆으로 회전하며 일어나기를 한다. 그리고 일어나는 중에 K연타로 일어나기 공격. ↓K연타로 일어나기 하단 공격. ↓↓K로 일어나기 대공 공격을 할 수 있다. 거꾸로 상대를 쓰러뜨렸을 대에는 추가 공격. 대, 소 추가 공격이 있고 적의 다운 시간에 따른 구분이 필요하다. 커맨드는 각각 대가 ↑+A 또는 B, 소가 ↑+K 이다. 추가 공격외에도 다운 판정이 있는 기술이 준비되어 있다.

이 같이 통상기에서도 다운 중의 상대에게 공격할 수 있다

최종 기술 프라즈마 스트라이크

1라운드에 1번만 사용할 수 있고 히트되면 큰 데미지를 가하는 공격으로 일격을 가할 때에도 역전에도 사용할 수 있는 기술 그것이 프라즈마 스트라이크이다. 프라즈마 스트라이크의 하는 방법은 다음과 같다.

✲ 전 캐릭터 공통으로 A+B+K 동시 입력으로 발동

✲ 모션이 나온 후에 중단 공격을 한다.

히트하면 큰 데미지를 주지만 상대가 공중이나 뒤로 향한 상태에서 히트한 경우는 초단 공격만으로 되어 버린다.

✲가드는 가능하지만 프라즈마 리버스로 반격할 수는 없다.

큰 데미지를 한꺼번에 준다

상대를 유인해 허점을 만들어 스트라이크를 퍼붓자

기본 조작

점프 / 후퇴 / 전진 / 앉기 / 백대쉬 / 대쉬

A: 세로 자르기 · B: 가로 자르기 · G: 가드 · K: 퀵

특수이동

옆방향: ← G → / 비스듬한 방향: G

돌아 들어가기 ↓↓↓ Ⓖ / 앉아서 대쉬 ↓↘→ Ⓖ

각 캐릭터 별 기술 대 공개

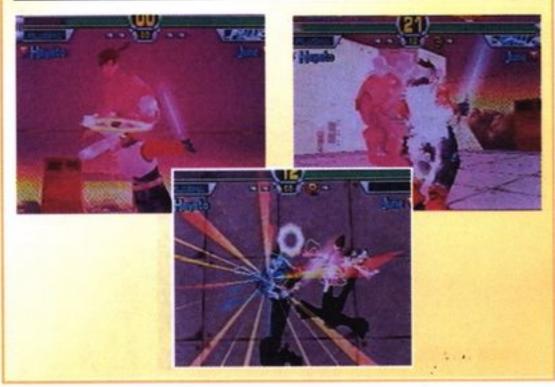
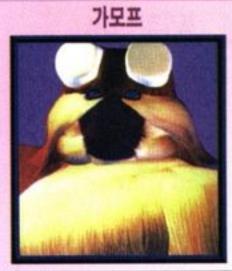
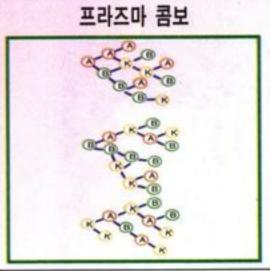
최종 보스 — 빌스테인

준

프라즈마 콤보

커맨드	기술명	사용 방법
↓↓K	섬머 솔트 킥	차기 기술
K,K+G	문 솔트 킥	역 섬머, 섬머 솔트 킥을 연속하는 기술
→←+K	캐멜 크러치	상대의 등에 타고 링을 목에 걸어 잡아당겨 머리와 허리를 동시에 얽어맨다
↓↘→A,A	트윙클 엘보	앞으로 파고 들면서 팔꿈치로 가격하고 주먹 공격
←→+B,K	노 스터 콤보	상대의 등 뒤로 되돌아 들어가면서 링으로 베고, 차는 트릭 킥
←G+K	뒤로 덤블링	
↓↙←K,K	더블 코메트 킥	낮은 점프로 크게 파고 들면서 돌려 차기
↙+K	그라운드 킥	다운을 빼앗는 하단 돌려 차기

가모프

프라즈마 콤보

커맨드	기술명	사용 방법
→+A,A	가모 빅토리	도끼를 쥐고 위에서 내리찍고 위로 쳐올리는 기술
↓↘→+K,B	가모 홈런	상대를 높이 던져 떨어질 때 도끼로 쳐서 멀리 날려 버리는 기술
←→+B,B,B	가모 토네이드	몸을 축으로 회전시키면서 베는 기술
→↘↓↙←+K	가모 자이언트 스윙	서 있는 상대의 뒤에서부터 회전하면서 등 뒤로 던지기
↘+K,B	가모 레이지 콤보	
→↘↓↙←+K	가모 스크류	상대를 껴안아 공중에서 내던지는 기술
←+K	가모 킥	옆으로 발을 펴 차는 기술
K+G		뒤에서 돌며 들어가 점프
↓↙←+K+G		앞으로 회전
↓↘→K		잡기: 공중에서 떨어지는 것을 타이밍을 맞춰(주의: 타이밍이 안 맞으면 별로 파워가 강하지 않다)
↓G+K-		앞으로 덤블링 (상대 바로 앞에서 구사하면 상대 뒤로 돌아감)

가모 홈런

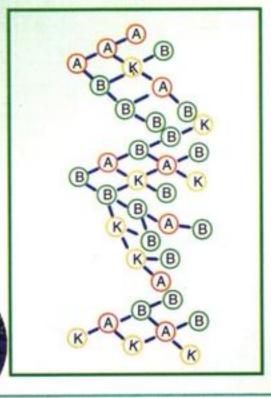
화이널 콤보

가모 홈런

사 탄

프라즈마 콤보

↓프라즈마 스트라이크

화이널 콤보

커맨드	기술명	사용 방법
←→+K	화이어 크래커	스핀하면서 머리부터 파고 들어간다
↓↙←+B,B,B	아크로버트 콤보	한손으로 땅을 짚고 거꾸로 서서 요요를 늘려 3회전시킨다
←→+B	택핑 어택	회전 옆으로 베기
→+K,A	더블 서프라이즈	머리 찌르기 →요요 위로 올리기
↓↘→A,A-	트라비즈 콤보	요요를 땅으로 굴린 뒤 위로 올리기
↓↘→B-	톱 스핀	양손을 옆으로 펴고 회전하면서 파고 들어가는 기술
↓↙←B 연타		물구나무서기 한 후 요요 돌리기
↓↙←+G		옆으로 회전하기

하야토

프리즈마 콤보

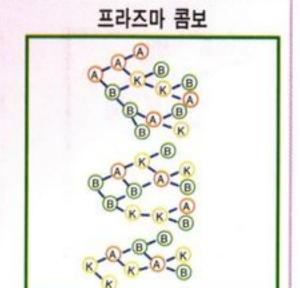
커맨드	기술명사용	방 법
→+K,K	낭아	통상차기 후에 연속해서 뛰어차기
A	고월	세로 베기(뒤쪽의 적에게)
달리며 B,B,	쌍용	달리는 중에 구사하는 2단 기술
→←+K	백호포	특수 던지기로 상대의 멱살을 붙잡은 후 위로 내던지는 기술
↓↘→ B,A		앞으로 대쉬하면서 베고, 수평 베기
↓↘→ B,B	자전	앞으로 대쉬하면서 베고, 세로 베기
↓↙→ A		칼을 길게 늘인 후 수직 베기
↓↓↓		칼 길게 늘이기
G+K,A 혹은B	비연	K+G를 입력하면 소점프하며, 그때 A 혹은 B버튼을 눌러 소점프 베기

↓화이널 콤보

← 화이널 콤보

↓프리즈마 스트라이크

벡 터

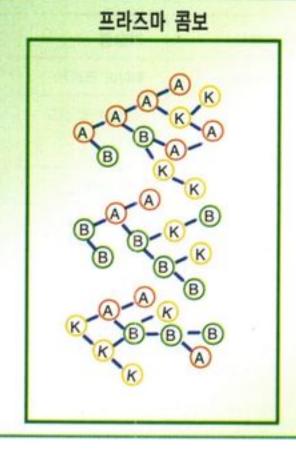
프리즈마 콤보

커맨드	기술명	사용 방법
↓↘→K(가드불능)	호리즌 태클 레이저	레이저 공격
↓↑+K, ↓+K	플라잉 드리블	뛰어드는 기술
→+K,K	레그 임팩트	발뒤꿈치 차기
K	바디컬 레이저	뒤쪽의 적에게(가드 불능)
→A	어퍼 빔 바즈커	상단 레이저 건
←B	상단 레이저 건(명중시 적을 돌림)	
↘A	로워 빔 바즈커	하단 레이저 건
↓↘→K	수평에서 레이저	
↙G+K	백 롤러 대쉬	뒤로 대쉬
뒤로 던지기 중 A	라스트 슈팅	배후 던지기

화이널 콤보

프리즈마 스트라이크

저렐드

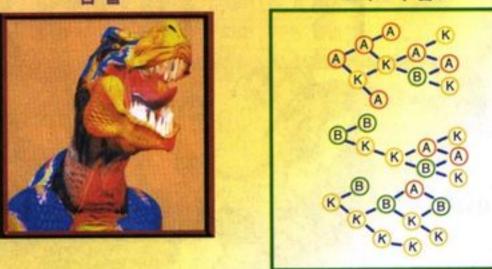
화이널 콤보

프리즈마 콤보

커맨드	기술명	사용 방법
↓↘→A,K	사잔애로	찌르면서 K를 누르면 2회 올려 베기
→↘↓↙←A	연타 언더 시아스톰	찌르기를 연타하는 기술
↘+K, ←+K	브라디 프라멩코	손을 앞으로 뻗고 양발을 내미는 차기 기술
←←+A,A,A	슈퍼 니슈던스	한번 회전하고 찌르는 기술
←→+K+A	플라잉 마터돌	연속적으로 찬 후 상단을 구사하는 기술 달리는 중에 K+G 킥 델 솔
←→+G		비스듬히 앞으로 회전
↓↘→A 연타 후	→A	앞으로 뛰어들면서 마구 찌르기 후 아래에서 위로 베기
↓↙←A 연타 후	→A	마구 찌르기 후 아래에서 위로 베기

화이널 콤보

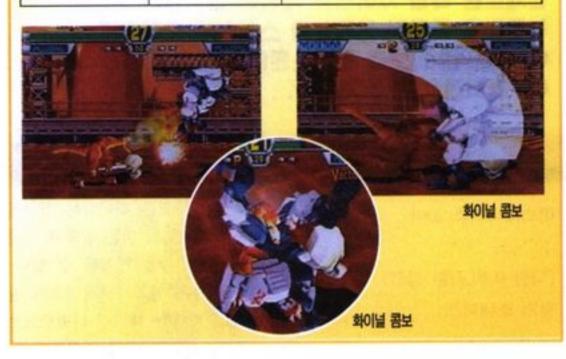
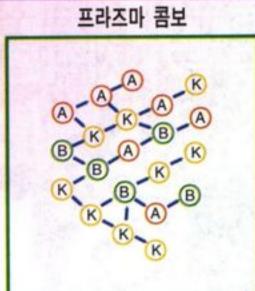
프리즈마 스트라이크

림갈

프리즈마 콤보

커맨드	기술명사용	방 법
↓↙←+KK	더블 볼케이노 킥	상대에게 등을 향해 차 올리는 기술
→→B,B,B,	크레이지 웨이브	위로 방망이를 휘두르면서 앞으로 전진하는 기술
↓↘→K	디노프레임	입에서 불을 뿜는 기술(상단)
↓↙←KK		2단 뒷발차기
←→K	랜드 슬라이드 킥	라인 이동 드롭 킥
↓↓상태에 K		슬라이딩하며 상대의 하단 물기
↓↘←+K(엎드려서)	로워 디노 프레임	입에서 불 뿜기 (하단)
엎드린 중 K	레그 바이트	헤드 슬라이딩으로 들어가는 기술
→←+K+G	롱 백 대쉬	백 대쉬의 1.5~2배 정도로 멀리 던진다

화이널 콤보

화이널 콤보

젤킨

프리즈마 콤보

커맨드	기술명	사용 방법
↘+A,K	화이어 호일 콤보	아래에서 위로 상승하면서 자르는 수직 베기
뒤쪽의 적에게 K,K	에어 호일	점프하면서 차는 기술
←→+B,K	썬더 호일 콤보	상대를 향해 돌진해 가는 돌진기부터
		에어 호일로 이행하는 기술
↓↙←K 연타		날개짓해서 상대를 뒤로 밀기
↓↑또는 ↑↑	슈퍼 점프	점프 중에 다시 점프하는 것으로 더 높은 위치로 가는 슈퍼 점프
공중에서 A+B		공중 부유
공중에서 ↓A	에어 저베린	공중에서 상대를 향해 돌진 공격하는 기술
슈퍼 점프 중 ↓K	스카이 디스트럭션	상대를 공중 높이 끌고 가서 지상으로 내던지는 던지기 기술
공중에서 →→	공중 대쉬	

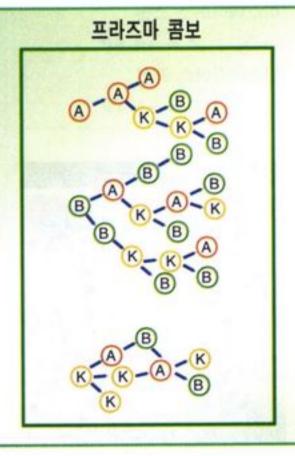
스카이 디스트

에어 저버린

프리즈마 스트라이크

고르

프리즈마 콤보

화이널 콤보

커맨드	기술명	사용 방법
↓+K+G	절대 안정	벌렁 눕기
누워 있는 중에 A+B	진동 마법	
↓↓↓(2단계까지)	배율 변경	거대화
최대시↓↙←+K,K,K	내장 압박	
↓↘→A	독약 살포	물방울 뿌리기(타격기)
↓↘→B	조성 변환	상대를 굳혀 버리는 석화 기술
↓G+K →A+B 연타		잡기
누워 있는 중 ←→+K	각부회전	절대 안정 상태에서 몸을 회전시키면서 앞으로 전진하며 독을 여기저기 살포하는 기술

공주병 걸린 천사들의 처절한 결투가 시작된다!

鬪姬伝承 투희전승

기 종	아케이드	장 르	격투액션
제작사	데크모	발매일	플레이 중

최근 모델2를 사용한 「데드 오어 얼라이브」로 업계의 주목을 받고 있는 데크모가 개발한 신작 아케이드 격투 액션 「투희전승」. 겉보기에는 SD캐릭터 같지만 실제로는 리얼 사이즈로 게임이 진행된다. 부드러운 캐릭터 움직임과 스피디한 진행으로 아케이드를 잡으려 소리소문없이 등장한 이 「투희전승」을 소개한다.

투희전승이란?

「ANGEL EYES」라는 에서 알 수 있듯이 이 게임은 천사들의 얘기로부터 시작된다. 하늘에서 평화롭게 살아가고 있던 천사들이 대천사가 되기 위해 8명의 상대 캐릭터들과 결투를 해서 승리하는 자만이 대천사의 자격을 얻을 수 있는 것이다. 그러나... 천사의 몸으로는 결투를 할 수가 없는 나머지 생각해냈던 것이 지상에 살고 있는 인간의 육체를 빌어서 결투를 하기로 했다.

가드 캔슬

상대의 공격을 가드하고 있는 상태에서 장풍계 레버의 조작과 펀치 버튼으로 가드 캔슬의 기술을 사용할 수 있다.

통상기 콤보

통상기 콤보는 그다지 복잡하지 않아 초보자들도 쉽게 사용할 수 있다. (이 게임의 콤보는 정해져 있지 않고 상대에게 연속으로 얼마만큼 많이 공격을 하느냐에 따라 결정된다)

조작 방법

기본적으로 앞으로 → →대쉬가 있고, 공중 대쉬, 백 대쉬가 있다.

A : 작은 펀치
B : 큰 펀치 — 필살기를 사용할 때 (각각의 버튼을 동시에)
C : 작은 킥
D : 큰 킥 — 필살기를 사용할 때

각 캐릭터별 기술소개

미스테리어스 파워

이 캐릭터에서 가장 주목할 만한 기술인 「미스테리어스 노바」는 약하게 던지는 사본 구슬로 상대를 마비시키며 크게 던지면 상대를 빨아들여 자신의 바로 앞까지 끌어 올 수가 있다. 게다가 이 순간 상대는 잠시동안 움직일 수가 없어 그때 연속기를 구사할 수가 있다.

미스테리어스 노바
↓ ↘ → +P
(약한 마비,강한 경련)
핑거 스내퍼즈
→ ↓ ↘ +P
미스테리어스 스핀
→ ↘ ↓ ↙ ← → +P
미스테리어스 포션
→ ← ↙ ↓ ↘ → +P

라이아

필살기가 적은 라이아는 장풍계 기술 「전광탄」의 버튼 입력에 따라 발사하는 방향을 변경할 수 있다. 즉 소버튼은 양쪽 모두 옆으로 발사되고, 대 P는 대각선 위방향으로 대 K는 대각선 아래 방향으로 발사되며 물론 공중에서도 가능하다.

전신 띄워 올리기
→ ↓ ↘ +P
전광탄
↓ ↘ → +아무 버튼이나
레이저 빔
↓ ↘ → ↓ ↘ → +PP
(동시에 누르자)

리나

사이버그로 다시 태어난 스나이퍼 리나. 이 캐릭터는 익숙해지면 굉장히 강력한 파워를 낼 수 있다. 필살기 공격판정에 강해, 특히 트윈볼은 앉아서 가기가 불가능하고 헛점도 적다. 하지만 스파이럴 링은 도중에 가드되어 버린다.

기술	커맨드
문 브레이크	→ ↓ ↘ +P
슈팅 스타	← ↓ ↙ +K
스파이럴 링	→ ↘ ↓ ↙ +K
트윈 볼	↓ ↘ → +K
스타 더스트 레이브 → ← ↙ ↓ ↘ → +KK (동시에 누르자)	

찌비코

이 캐릭터의 최대 특징이라고 한다면 대쉬에 익숙하기 까지는 거리 조정이 어렵지만 굉장히 파워 풀한 기술을 가지고 있다.

기술	커맨드
또깡 펀치	→ ↓ ↘ +P
큰 구슬 던지기	↓ ↘→ +P
연속 발차기	킥버튼 연타
공중에 떠서 피구볼 스파이크 ↓ ↘ → +P	
슈퍼 왕구슬 ↓ → ↘ ↓ ↘ → +PP (동시에 누른다)	

마리&킹

리치가 짧고 점프가 늦으며 공중 필살기를 갖고 있지 않은 마리 & 킹. 대신 가드 캔슬 던지기가 가능한 「볼쇼이 매직」과 장풍계에 관한 한 무적의 돌진기 「하니 래쉬」가 마리의 대표적인 기술이다.

기술	커맨드
하니 래쉬	+ P
체인지 브레스	←↙↓↘→ + P
볼쇼이 매직 → ↘ ↓ ↙ ← + P (근처에 있을 때)	
올 오브 베어 ↓ ↘ → +PP (동시에 누른다)	

레이커

가드 캔슬이 불안한 레이커는 대공 성능이 강한 2단 차기 「더블 바스터」와 「플레임 팽」이라는 연속 3단 펀치 공격을 갖고 있어 날아 들어가기와 펀치 공격이 강한 편이다.

기술	커맨드
더블 바스터	→ ↓ ↘ +K
버닝 텍	킥버튼 연타
플레임 슬래쉬	↓ ↘ → +K
블레이징 보트(공중에서) ↓ ↙ ← +K (공중에서)	
플레임 팽	↓ ↘ → +P
이터널 플레임 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +PP동시에 누른다	

키리코

닌자의 특성을 살린 기술에 의한 빠른 움직임이 키리코의 무기로 표창을 내밀며 상대를 향해 베어 들어가는 돌진 기술과 표창을 회전시키면서 공격하는 자르기 기술 등 기동력을 살린 공격이 키리코의 포인트이다.

기술	커맨드
밀어버리기	→ ↓ ↘ +P
사라지기 ↓ ↓ + 아무버튼이나	
창 돌리기	↓ ↘ +P
분신자르기 ↓ ↘ → ↓ ↘ +PP (동시에 누른다)	

하이웨이 스타

하이웨이 스타는 공중에서 날아 들어오는 캐릭터로 원을 그리면서 어퍼를 날리는 「스핑 기어」는 완전 무적으로 이름에서도 알 수 있듯이 공중전에서 강한 파워를 과시한다.

기술	커맨드
호일 블레이킹	↓ ↘ → +P
스핑 기어	→ ↓ → +P
어택 트랜스 필드 → ↘ ↓ ↙ ← +P	
댄싱 기어 → ↘ ↓ ↙ ← +K(근처에서)	
바이닝 엑조스트 → ← ↙ ↓ ↘ → +K(동시에 누른다)	

GAME ADVICE

1. 작은 펀치와 아래 방향 그리고 큰 펀치로 연결시킨다.
2. 3번 공중점프가 된다. 화살표에 상대편이 나타난다. 혼란을 가하자!
3. 대쉬(공중 대쉬)를 적절히 활용하자!
4. 승룡권 그리고 가드해체기를 활용하자.(일단 막고 승룡권을 막~ 입력)
5. 감정 게이지가 꽉 찼다면(에너지가 조금 남았을때) 상대로부터 뒤로 물러나면서 사용하도록!
6. 상대가 어렵다 생각되면(CPU) 작은 킥을 적절히 사용하자.
7. 캐릭터의 기술이 없을 때 자신이 멋진 콤보 기술을 만들어 보자

ARC

THE KING OF Fighters

게임계에 찬란한 실크로드 SNK의 KOF 시리즈

몇달전부터 게이머들 사이에 많은 관심을 불러 일으켰던 「더 킹 오브 화이터즈」시리즈의 최신작 「더 킹 오브 화이터즈 '96」이 드디어 플레이에 들어갔다. 신 캐릭터의 등장에서부터 한국 배경인 수원성 스테이지의 등장 등 다양한 면에서 레벨 업된 면을 보이고 있다. 이번호 아케이드 흥미기획에서는 최신작의 발매에 맞춰 더 킹 오브 화이터즈 '94, '95시리즈를 고찰해 보기로 하자.

SNK의 기발한 발상

격투 게임을 즐기는 유저라면 누구나 한번쯤은 이런 생각을 가져보았을 것이다.

『용호의 권』 주인공 료와 『아랑전설』의 벨리 칸이 싸운다면 누가 이길까? 타쿠마가 패황상후권을 사용한다면 김갑환은 어떻게 대처할 것인가? 용호난무와 봉황각은 어떤 것이 더 강할까?

SNK는 이러한 유저들의 생각을 새로운 격투 게임 제작으로 현실화 시켰고 새롭게 등장한 게임이 바로...!!

SNK의 새로운 게임 발표

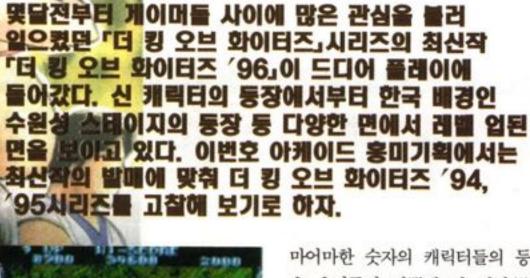
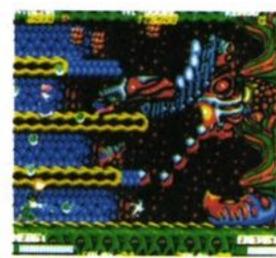
1994년 8월, SNK는 새로운 격투 게임을 만들 것이라고 발표했다. SNK에서 나온 인기 게임들이 총집합된다고 하면서...

당시 SNK의 인기 격투 게임은 아랑전설 시리즈, 용호의 권 시리즈, 사무라이 스피리츠 시리즈의 3가지가 있었다. 이 세가지가 하나로 합해진 게임이 나온다면...?!?! 이라는 생각은 게임 유저들을 흥분시킨 것이 당연하였다. 현대의 배경에 사무라이들이 나타나고 아랑, 용호의 전사들과의 싸움, 새로운 세계에서 모든 캐릭터들이 펼치는 열전 등 갖가지 추측이 난무했다. 그러나 결국 SNK는 과거가 배경이고 무기를 사용하기 때문에 자칫 잘못하면 게임의 밸런스를 무너뜨릴 수 있는 사무라이 스피리츠 시리즈를 제외했고 비슷한 배경의 두 게임(『아랑전설』, 『용호의 권』)을 기준으로 하여 SNK의 인기 게임 캐릭터들을 등장시켜서 『더 킹 오브 화이터즈 '94』라는 게임을 완성했다.

꿈의 격투 게임이다

대망의 94년 꿈의 격투 게임이 탄생했다

앞에서도 언급했듯이 『더 킹 오브 화이터즈 '94(이하 KOF94)』라는 제목의 이 게임은 당시 폭발적인 인기를 끌고 있었던 인기 격투 게임들-『아랑전설』시리즈, 『용호의 권』 시리즈 - 과 SNK사의 인기 게임(사이코 솔져, 이까리 등)의 캐릭터들이 총 등장하는 게임이었다.

「팀배틀」이라는 새로운 격투 규칙 (3인 1조의 팀을 구성해서 기본적으로 1:1로 한라운드씩 싸운다. 패자는 선수를 교체해서 싸우고 승자는 싸우던 선수를 계속해서 사용하는 방식으로 3인의 캐릭터가 모두 K.O.되면 팀이 지는 것이다.)을 만들어 냈고 총 8팀 24명의 어마어마한 숫자의 캐릭터들의 등장은 유저들이 기쁨에 찬 경악(?)을 하게 만들었다.

왕년의 인기작 이까리

아테나의 노래소리가 돋보였던 사이코 솔져

또한 이 팀 배틀 시스템은 한번에 3명의 캐릭터들을 즐길 수 있고 최고 5번까지 대전이 가능하기 때문에(5판3선승제) 게임의 즐거움(한판에 3명을 플레이할 수 있다니 얼마나 즐거운가!)과 금전적인 면(한판 요금으로 3명의 선택과 최대 5번의 대전이라니!!) 또한 3배 이상으로 향상(?)되었다!!

그리고 연속기의 비중이 커져서 연속기 없이는 대전에서 승리한다는 것이 불가능할 정도였다. 보통 쓸만한 공격이 4~5번 때리는 연속기라면.. 짐작이 가실런지..

새 주인공 쿄와 용호의 권의 료의 대결

이제 『아랑전설』의 테리 보가드와 『용호의 권』의 료 사카자키가 한 무대에서 격돌한다!! 유저들의 가슴을 두근거리게 하던 꿈의 대결을 드디어 즐길 수 있게 된 것이었다.

KOF만의 독특한 공격 피하기

새로운 시스템의 등장

기력 시스템

『용호의 권』의 기력 시스템과는 다른 새로운 기력 시스템이 등장했다. A, B, C버튼을 누르고 있으면 화면 아래쪽의 게이지가 모이게 된다. 이 게이지가 가득 차게 되면 공격력이 평상시의 1.5배의 파워로 향상된다. 또 이 게이지가 가득 차 있을 때는 체력이 조금밖에 안 남았을 때 사용할 수 없었던 초필살기도 사용할 수 있다.

공격 피하기

A, B버튼을 동시에 누르면 캐릭터는 몸을 화면 안쪽으로 구부려 피하는 동작을 한다. 이 때는 모든 공격, 심지어는 초필살기 조차도 간단히 피할 수 있다. 단, 던지기 공격은 피할 수 없다.

지원 공격

체력이 상대방 보다 적고 화면상에 아군 캐릭터가 있을 때 상대방에게 잡기(던지기가 아님) 공격을 당할 경우 A, B, C버튼을 동시에 누르면 화면 안쪽의 아군이 나와서 도와준다.

대쉬

레버를 앞으로 두번 입력하면 대쉬, 뒤로 두번 입력하면 백 대쉬가 된다.

강력한 공격

C, D버튼을 동시에 누르면 상대방을 멀리 날려버리는 강력한 공격을 한다.

연계가 잘 되는 기술들

새로운 시스템이라고는 할 수 없지만 각 기술들이 연계가 잘 되기 때문에 갖가지의 연속기들이 만들어졌다. 이 중 타쿠마의 초연속기가 가장 유명했다.

『KOF '94』는 이러한 획기적인 시스템들 때문에 더욱 전략성있는 격투 게임이 되었다.

『KOF'94』는 최초로 여러 게임들의 주인공들을 한 격투 게임에 모두 등장시켜 유저들의 바램을 이루어 주었다는 점에 가장 큰 의의를 둘 수 있으며 기발한 신 시스템의 사용에도 의의를 둘 수 있다.

KOF 그 두번째 이야기

KOF'95의 등장

『KOF'94』의 열풍이 채 가시기도 전에 속편인 『KOF'95』가 등장했다.

추가된 새로운 시스템과 기술들, 그리고 주인공 쿄의 라이벌이라 할 수 있는 새로운 팀과 캐릭터가 등장해서 유저들을 더욱 흥분하게 만들었다. 또한 궁극의 캐릭터라 할 수 있는 최종 보스 루갈과 중간 보스 사이슈를 고를 수 있는 묘수도 유명했다.

팀배틀의 규칙은 여전히 건재했고 자신의 마음에 드는 캐릭터를 골라 팀을 구성할 수도 있어서(팀 에디트) 더욱 재미있게 즐길 수 있었다. 이 팀 에디트 모드는 꼭 정해진 캐릭터로 이루어진 팀을 사용해야 한다는 부담감(?)을 없애주었다.

『KOF'94』에 비해 모든 기술들의 위력이 강해졌고(특히 연속기의 위력, 연속기 타수 등이 늘어났다. 대부분의 강력한 연속기는 초필살기를 무색하게 만들 정도의 위력이었다.) 중간, 최종 보스를 포함 26명 캐릭터가 펼치는 열전은 손에 땀을 쥐게 만들었다.

쿄의 라이벌인 이오리가 새롭게 등장했다!

이런 식으로도 팀의 구성이 가능.

새로운 시스템의 추가

피하기 공격

A, B버튼을 동시에 눌러 상대방의 공격을 피한 후 아무 버튼이나 누르면 공격을 피하자마자 반격할 수 있다.

가드 캔슬

상대방의 공격을 방어할 때 필살기를 입력하면 방어 동작을 캔슬한 후 반격한다.

중단 공격

캐릭터에 따라 앉아서 막을 수 없는 중단 공격이 생겼다.

점프의 거리 조절

점프시 레버 입력을 재빨리 하면 멀리 점프하고 천천히 하면 평상시의 점프가 된다.

레버를 빨리 입력하면 잔상이 생기며 멀리 점프한다

라이벌 팀

미국팀을 제치고 새롭게 등장한 팀. 쿄의 라이벌인 옴의 일족 야가미 이오리와 닌자 키사라기 에이지 그리고 봉술을 사용하는 기스의 오른팔 빌리 칸의 3인으로 이루어졌다. 게임의 스토리상 아주 중요한 팀이다. 이오리의 기술은 쿄와 비슷한 것들이 많지만 위력, 딜레이의 적음 등에서 볼 때 쿄보다 더 강력한 것 같다. 에이지의 기술들은 모두 빠르고 딜레이가 적으며 빌리의 봉술은 아랑전설 때보다 강해졌다.

라이벌 팀의 빌리. 아랑전설 때부터 등장하는 단골 캐릭터이다

중간 & 최종 보스

특정 커맨드를 입력하면 중간 보스인 사이슈와 최종 보스인 루갈을 고를 수 있다. 이들의 위력은 막강 그 자체이며 특히 루갈은 너무 강해서 게임의 밸런스를 망칠 정도였다. 사이슈는 쿄와 거의 비슷하지만 위력이 강하고 루갈은 없는 기술이 없다(?)고 할 정도이다.

쿄의 아버지 사이슈

최종 보스. 가장 사악한 캐릭터 루갈

KOF'95는 현재 차세대 게임기 양대 기종인 새턴과 PS에도 이식되어 많은 인기를 얻고 있다.

어드벤처 게임의 계보

텍스트 어드벤처
조크
미스터리 하우스

사운드
디즈니랜드

그래픽
드래곤즈 레어

퀴즈
두근두근 하이스쿨
칼멘 샌디에고를 쫓아라!

교육
EMIT

커맨드 선택형
포토피아 연속 살인사건
데드 존

아이콘
수정의 용 / 공치 명탐정

무비
셜록 홈즈의 탐정 강좌
블루 시카고 블루스 / 사이코트론

액션
암흑신화
고르고 13

캐릭터 조작형
태양의 신전
사라진 공주
히카루겐지 롤러 패닉

CG
렌홀

3D
다크 시드
티엠 네트워크 라이브 인 파워볼
미스트

사도
다케시의 도전장
아키라

절멸
로우 오브 더 웨스트

리메이크
조크 1

사운드 노벨
제절초
카마이타치의 밤
야광충

인터랙티브
선더스톰
타임걸
로드 블래스터

애니메이션
코브라 란마 1/2 시끄러운 녀석들
스내처, 폴리스 너츠
3×3 아이즈

육성
학교에 무서운 소문 하나꼬가 왔다
원더 프로젝트 J

멀티미디어
리턴 투 조크
거울나라의 전설
TIZ

3D 폴리곤 캐릭터
사이베리아
어론 인 더 다크
토기왕기
진설몽견관

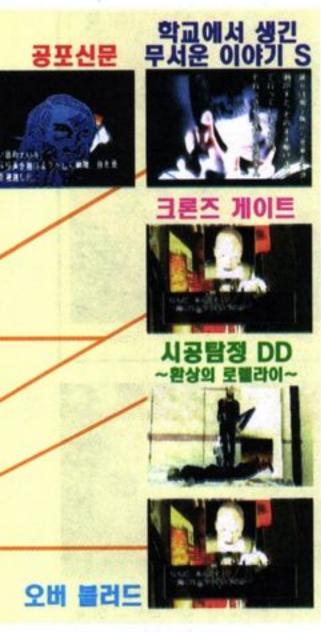
adventure gam

The Evolution of Adventure Game The Evolution of Adventure Game

인터랙티브 무비 발전과 차세대 게임의 대표적 주자 AVG

『D의 식탁』과 『바이오 하자드』가 대히트를 기록하고 전례없는 성황을 누리기 시작하게 되면서 어드벤처 게임(이하AVG)이 본격적인 흥행 장르로 태동하기 시작했다. 96년 여름 현재 그 열기는 극도로 고조되어 발매 타이틀 수의 증가뿐만 아니라 인기 순위에서도 당당히 1위를 차지할 정도로 어드벤처 게임이 인기 상승가도를 달리며 그 확실한 영역을 구축해 나가고 있다.
이번 흥미기획에서는 어드벤처 게임의 계보를 통해 지금까지 흘러온 AVG 게임의 변천사를 재조명하고 앞으로 기대할 만한 대작 AVG에는 어떤 타이틀이 있는지, 또 어떠한 방향 전환을 모색하고 있는지, 어드벤처 게임의 향후 행로에 대해 살펴보았다.

AVG 공로 타이틀 대검증

어드벤처 게임은 시스템과 하드에 따라 그 게임성을 변화시켜 왔으며 앞으로도 새로운 게임성을 창출할 수 있는 무한한 가능성을 잠재하고 있다. 80년대 전반, 『미스터리 하우스』라는 애플II의 소프트가 일본에 소개되면서부터 어드벤처 게임이 본격적인 장르로 정착하

게 되는 계기를 마련했다.

이 작품은 처음으로 그래픽을 사용해 그동안 문자 정보만을 의지해 진행되던 『조크』와는 확실히 다른 차원의 게임 스타일을 보여주었다.

또한 85년 가정용 게임기 최초로 등장한 『포토피아 연속살인사건』은 호리이 유지 씨의 패미콤 데뷔작인 동시에 차기 어드벤처 게임이 등장할 수 있는 발판을 마련해 주었다.

그 당시 일부 가정용 PC 게임 매니어들만의 전유물이었던 어드벤처 게임이 일반 유저들에게 알려지게 된 것도 모두 이 『포토피아 연속살인사건』이 선봉적인 역할을 해 주었기 때문이다.

이후 그 양상이 다양하게 분기되어 현재는 복잡 다양한 수식어구가 붙은 새로운 어드벤처 게임들이 탄생되고 있다. 초기 가정용 PC로 등장한 어드벤처 게임은 화면상에 그래픽 없이 문자를 읽고 부분부분 나타나는 문장들을 선택해 게임을 진행시키는 텍스트 어드벤처가 주류를 이루었다.

그러한 텍스트 방식은 하드웨어에 만족할 만한 그래픽 성능이 뒷받침되어 있지 않았던 것이 이유였는데 이러한 미흡한 그래픽 성능이 오히려 플레이어의 상상력을 자극해 주는 뜻하지 않은 결과를 초래해 일대의 어드벤처 붐을 일으키는 이변을 낳았다.

당시의 대표적인 작품으로 『조크』 시리즈가 있는데 이 타이틀은 현재까지 PS용으로 리메이크될 정도로 게임성에 있어 호평을 받고 있다.

이러한 텍스트 어드벤처에 사운드를 추가한 것이 사운드 노벨이란 파생 장르로 『제절초』나 『카마이다치의 밤』 등이 여기에 속한다.

90년대에 들어와서 하드의 성능이 강화되면서 어드벤처 게임도 진화를 맞게 되어 그래픽에 애니메이션을 사용한 것, 실사 영상을 사용한 것, 리얼타임으로 진행하는 것 등에서 이제는 3D폴리곤을 사용해 버철 공간 내에서 게임을 진행시키는 『어론 인 더 다크』와 같은 참신한 어드벤처 게임들이 등장하게 되었다. 테마도 왕가에서 일어난 사건 해결에서 퀴즈, 퍼즐, 교육, 심지어는 마작까지 다양화되어 슈팅, RPG의 요소 등이 융합되어 지속적인 변신를 시도하고 있다. 그리고 지금도 그 진화는 쉼없이 진행되고 있으며 올 여름 그 절정을 수놓을 대작들이 발매를 기다리고 있다.

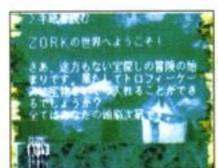
홍콩이 무대로 펼쳐지는 사이버적 분위기의 『크론즈 게이트』, 한번 읽기만 해도 수명이 100일이나 단축되는 『공포신문』, 하드의 한계에 도전, 3D 폴리곤을 사용한 액티브 어드벤처 『오버 블러드』 등등, 대히트가 예상되는 타이틀이 푸짐하게 준비되어 있다.

어드벤처 게임의 기념비적인 타이틀 『포토피아 살인사건』

어드벤처 게임에 일대 붐을 일으켰던 『오오츠크 실종 사건』

CD롬의 등장으로 실사 영상을 사용하는 것이 가능해졌다

텍스트 어드벤처의 원조 『조크』

『어론 인 더 다크』의 등장으로 어드벤처 게임에 신시대 도래!

어드벤처의 전성기를 예고한 『바이오 하자드』

어드벤처 게임 명작선

▶포토피아 연속살인 사건

AVG 초기의 명작으로 플레이어는 야스라는 부하 형사와 함께 미궁에 빠진 살인사건에 투입된다. AVG의 기본 공격에서 보여지는 맹점을 적절하게 커
버함으로써 난이도 높은 트릭을 사용해 많은 화제를 불렀던 작품. 맨 먼저 PC용으로 발매되었으며 후에 이식된 FC용에서는 확대경 모양의 아이콘과 커맨드 선택형 입력 방식 등의 개량으로 후속작들에게 새로운 지평을 열어주었던 타이틀이다.

▶두근두근 하이스쿨 C

화면 상에 표시되는 전화번호를 사용해 실제로 다이얼을 돌리면 텔리폰 서비스에서 미포린의 목소리를 들을 수 있는 미디어 혼합적인 내용이 참신함을 주었던 타이틀. 전화번호에서 주소를 추측하거나 여러가지 상상력을 불러일으키는 요소들로 AVG의 매력을 과시했던 작품이다.

▶스내처

『폴리스 너츠』의 오지마 감독의 AVG 제 1탄. 『만레크』가 발로 뛰는 수사라면 스내처는 스토리성을 강조한 보여주는 수사. 고전적인 AVG에 액션의 요소를 가미한 구성이나 비밀스런 SF 설정, 철저한 세계관에서 전해지는 독특한 감각과 컬트적인 분위기가 돋보이는 타이틀이다.

▶몽견관 이야기

정월밤에만 나타나는 「몽견관」 속으로 빨려 들어간 어린 형제의 공포 체험을 그린 모던 호러. 『미스터리 하우스』로 시작하는 저택 어드벤처의 진수를 보여준 작품으로 탁월한 환상미 연출과 CD 알라딘 보이의 거친 화면 묘사로 저택의 분위기를 더욱 음산하게 만들어 주어 화제를 모았다.

▶나이트 트랩

특수부대의 일원으로서 저택에 설치된 무수한 함정을 원격 조정해 주말의 파티에 모인 사람들을 지키면서 저택에 잠입하는 적을 퇴치하는 액션성이 높은 실사 AVG. 점핑 수법을 사용해 저택의 웅장함을 연출하고 평면적이 되기 쉬운 실사 AVG에 입체감을 살린 것으로 높은 평가를 받았던 타이틀이다.

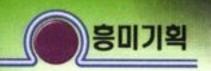
▶제절초

주인공과 그의 애인이 비를 피하기 위해 들어선 낡은 저택에서 펼쳐지는 미궁의 사건들을 그리고 있는 호러 어드벤처 게임. 선택기에 따라 이야기가 분기되는 페러렐(Parallel/병렬) 소설 타입으로 코미디나 불가사의한 스토리 등이 다양하게 전개되어 나간다는 점이 매력적인 사운드 노벨 시리즈 제 1탄.

▶미스트

매킨토시의 하이퍼 카드상에서 제작된 AVG. 세계관을 뒷받침해 주는 아름다운 CG와 동화 연출이 퍼즐적인 게임성에 녹아 플레이어는 실제로 미스트 섬에 있는 듯한 착각에 빠지게 된다. 기존의 폐쇄적인 감각이 주류를 이루었던 AVG 세계에서 새로운 변신을 시도했다.

▶어론 인 더 다크

세계 최초의 폴리곤 객관시점 AVG. 크툴프 신화를 모티브로 한 저택 탐색 AVG로 플레이어는 루이지아나 주의 저주받은 저택 델세트의 소유자의 조카 에밀리나 사립탐정 칸비가 되어 저택의 비밀을 파헤친다. 화면 외부에서 부터 돌연 객관시점으로 바뀌어 완벽한 공포감을 자아낸다.

장르 경계 해체 선언!

게임이 어떤 일정한 장르로 구분되는 것은 하드웨어의 성능에 의한 기술적인 제한으로 인해 ○○적인 제작 방법을 택하므로해서 나타나는 가장 기본적인 성격이라고 규정지을 수 있다.

전술이나 전략적인 것에 묶이면 시뮬레이션 게임이 되고 추리나 수색적인 요소가 포함되면 어드벤처 게임이 된다. 하지만 현재, 소프트웨어와 하드웨어의 진보는 눈부실 정도로 향상되어 게임을 만들 때에 그다지 ○○ 적인 것에 집착하지 않는 추세를 보이고 있다. 최근 복합 장르가 붐을 타고 있는 것도 모두 이와 같은 맥락이라고 볼 수 있다. 『크론즈 게이트』를 보더라도 일단 어드벤처 게임의 요소는 답습하면서 3D 던전에서의 모험은 RPG 수법을 사용하고 있어 플레이어는 게임의 장르에 구애받지 않고 여러가지 재미를 동시에 맛볼 수 있게 되었다.

시뮬레이션 RPG인 『제 4차 슈퍼 로봇 대전』은 시뮬레이션성이 강한 RPG로 RPG에서 볼 수 있는 경험치, 아이템, 등장인물 사이에서 생기는 이벤트, 갈등 등이 나타난다

액션성이 강한 어드벤처 게임 『리틀빅 어드벤처』

인터랙티브 무비 무장으로 제2의 전성기를 맞는다!

어드벤처 게임의 미래를 예측할 때 반드시 거론되는 얘기는 게임과 영화의 융합에 관한 것이다. 하드웨어의 성능이 향상됨에 따라 AVG는 실사나 애니메이션 영상 등 소위 영화적인 연출에 의해 제2의 전성기를 맞을 준비를 하고 있다. 하지만 지금까지 차세대기의 초기 어드벤처 게임들을 보면 종래의 AVG에 동화를 입혔을 뿐 별다른 진화를 보이지 못했던 것도 사실이었다.

게임과 영화의 융합이라는 것은 결코 게임이 영화가 되는 것을 의미하는 것은 아니다. 만일 게임이 영화를 추종하는 형태가 되면 그 순간 게임은 그 존재 의의를 잃어버리게 된다.

때문에 궁극적인 목적이 되는 것은 영화적인 연출과 인터랙티브의 융합에 의한 새로운 엔터테인먼트의 틀을 창조하는 것이다. 이러한 방향성을 암시하는 말로서 「참가할 수 있는 영화」 즉 인터랙티브 무비라는 말이 생겨난 것이다.

현상태에서는 영상과 게임을 조합시킨다면 무엇이든 인터랙티브 무비로 단정해 버리는 경향이 있으나 이 새로운 장르는 우리가 생각하는 것 만큼 그렇게 단순한 의미로 일괄지을 수는 없다. 일본 내에서는 『D의 식탁』이나 『미스트』와 같은 무비 주도형 게임을 인터랙티브 무비라고 하지만 미국이나 유럽쪽에서는 『윙 커맨더IV』나 『레벨 어설트2』 등과 같이 액션성이 강한 타이틀도 모두 이 범주 안에 넣고 있다.

하지만 영화와 게임의 융합이라는 것은 어드벤처뿐만 아니라 다양한 장르에서 독자적인 접근을 시도하고 있어 아직은 시행착오가 더 요구되는 과도기적인 단계라 할 수 있다.

AVG는 본래 컴퓨터 상에서의 표현 수단으로써 RPG와 쌍벽을 이루는 장르이다. 하지만 그 이야기에 대한 접근은 정반대의 양상을 보여준다. 유저가 모험을 통해 이야기를 뽑아내는 RPG와 이미 결정된 이야기를 수동적으로 즐기는 AVG. RPG는 전투와 육성을 내포하는 반면 AVG는 그 성질상 커맨드 선택이나 그래픽 처리 등 일종의 퍼즐성으로밖에 지속성을 가질 수가 없다. 때문에 스토리를 즐긴다는 본래의 목적이 어느 순간 커맨드 찾기라는 퍼즐 풀이를 목적으로 한 행동 양상으로 뒤바뀌게 되는 것이다.

하지만 표현력의 향상과 인터랙티브 미디어 본래의 재미를 결합함에 따라 AVG는 종래의 틀에서 탈피해 새로운 이야기의 표현방법을 모색하기 시작하고 있다.

『폴리스 너츠』는 게임성을 놓고 보면 일회성이 강한 졸작이라고 평가할 수 있다. 하지만 유저들이 그다지 불만을 느끼지 못하고 재밌게 즐길 수 있는 것은 적당한 액션이 가미되어 주인공과 플레이어 사이에 일체감을 느끼게 해 주는 표현 방식 때문이다. 이러한 재미는 종래의 「커맨드 탐색」이라는 퍼즐적인 요소보다도 월등하며 이러한 흐름 중에서 AVG는 비약적인 양상으로 인터랙티브 미디어상에서 유저의 스토리 연출을 보완하기 시작한 것이다.

『티즈』나 『퀀탐 게이트1』 등이 인터랙티브와 스토리성의 융합이라는 점에서 실험적인 작품이라고 할 수 있으며 『풀 스로틀』 등은 극장형 AVG를 기반으로 하면서 애니메이션 연출을 전제로 하고 있어 앞으로의 AVG의 새로운 방향성의 하나를 선도해 줄 작품으로 평가받고 있다.

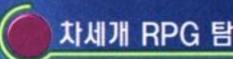
『D의 식탁』이나 『에너미 제로』에서 보여지는 일련의 워프 작품은 주관시점과 객관시점의 조합에 의한 연출로 인해 영화에서는 불가능한 컴퓨터만의 고도의 테크닉으로 이야기 표현 능력을 극대화시키고 있다.

영화와 게임과의 융합. 이 명제 앞에 AVG가 앞으로 어떠한 진화를 보여 줄 것인지, 아직 확실하게 구축되어진 노선이 있다고는 볼 수 없지만 이미 실험적인 작품이 상당수 발표되고 있는 것을 볼 때 인터랙티브 무비를 통해 어드벤처 게임의 장래성을 예견해 보는 것은 그리 어려운 일이 아닐 것이다.

인터랙티브와 스토리성의 융합이라는 점에서 실험적인 작품이었던 『티즈』

9월에 발매되는 『엑톰』은 게임지에 자신의 신작 타이틀이 혹평되고 나서 세상을 뜬 후, 그 원한을 그린 것. 앞으로 어드벤처가 어떻게 진화되든 공포 이야기는 사라지지 않을 것 같다

어드벤처 스토리가 거의 완성된 『에너미 제로』. 우주선 안에 웬 나비가… 이 나비 속에는 과연 누구의 영혼이 들어가 있는 것일까?

새로운 방향성 제시하는

차세대 RPG 탐색

RPG는 그동안 많은 유저를 보유해 왔다. 그 독특한 재미때문에 FC부터 차세대까지 RPG의 관심표명은 다른 장르를 능가했다. 차세대기에 RPG는 여러작품 제작되었지만 기존의 단순 RPG에서 탈피한 새로운 타입의 RPG로 치닫고 있음을 볼 수 있다. 챔프에서는 차세대 RPG의 발전가능성에 관해 3회간 연재를 통해 다루어보도록 하겠다.

① 멀티미디어 스타일 RPG
② 리얼타임 3D RPG
③ RPG + 어드벤처
④ 시네마틱 RPG
⑤ 세계관 지향의 RPG
⑥ 인공생명 RPG
⑦ 그외의 요소

성격은 변해도 본질은 RPG다!

차세대 RPG는 분명히 유저를 색다른 장르로 이끌고 있음은 사실이나 그 기본은 RPG라는 것을 잊어서는 안된다. 아이템의 범위는 어쩌면 지금까지 사용해왔던 범위를 벗어나지 못할 지도 모른다. 그러나 RPG의 예측에 있어서 가장 중요한 것은 단순한 시스템의 예측만은 아니다. 그러한 시스템이 어떤 목적의 RPG에 적응되는가나 그리고 그 새로운 시스템이 어떻게 흥미로운 모습으로 표현될 것인가를 예측하는 것이 중요한 것이다.

다음 달에 연재될 제 3장에서도 다시 언급하겠지만 차세대 게임머신의 능력을 이용하면 지금까지 존재했던 RPG의 모든 시스템을 하나의 게임에 넣을 수 있을 것이라는 미지의 가능성을 생각해볼 수 있다. 그리고 새로운 하드웨어적 능력을 이용하면 새로운 방식의 게임을 만들 수 있을 지도 모른다. 그러나 이러한 게임의 재미가 진정한 차세대 RPG라고 불리워질 수 있냐고 묻는다면 그렇다라고 딱잘라 말하기 어려운 부분도 있다.

RPG는 여러가지 시스템을 가지고 있고 게임에 따라서 특징적인 부분도 차이가 있다. 그리고 각각의 게임에 있어서도 어떤 부분이 가장 재미있는 포인트가 될 지도 차이가 있을 것이다.

RPG의 어떤 측면을 메인으로 하는가에 따라서 차세대 게임머신의 어떠한 능력을 활용하게 되는가도 달라지게 되는 것이다. 여기에서는 차세대 RPG의 여러가지 형태를 예로 들며 그것이 어떤 재미를 불러 일으키며 무엇을 이용하면 어떤 특징을 활용할 수 있는 지 등 여러가지 방향에서 검토해 가도록 하겠다.

멀티미디어 스타일 RPG

차세대 게임머신의 능력 즉 고속의 CPU, CD ROM 등의 대용량 미디어, 실사동화재생기술 등의 조건, 이것을 고려한 경우 누구나 처음 생각할 수 있는 것이 바로 「멀티미디어 스타일의 RPG」이다.

그러나 과연 그 '멀티미디어'적이라는 것은 어떠한 것을 지향하는 것일까? 컴퓨터 게임은 초창기의 한순간을 제외하면 거의 모든 기간에 걸쳐서 영상과 음성을 동반한 미디어였다. 지금에와서는 그다지 놀라운 일도 아니겠지만 80년대 초반에는 우선 영상과 음성을 자유자재로 조작할 수 있는 하나의 엔터테인먼트 형태로 존재하게 된 것이다. 그러므로 만약 '영상과 음성을 동반해서 컴퓨터로 조작되는 것'을 멀티미디어라고 한다면 그것은 10년 이전부터 존재해 왔던 것이다.

컴퓨터의 RPG는 어디까지나 그 시스템과 시나리오, 게임성 등이 재미의 중심에 위치하고 있고 영상이나 음성은 그것을 보충하기 위해 부속되어 있는 것에 불과한 것이다.

아뭏든 차세대 게임머신의 능력을 이용하면 꽤 높은 수준의 화상재생이 가능하다. 어떤 방법으로든 그림을 그려서 그것이 부드럽게 움직이고 음성도 동시에 재생할 수 있다는 것만은 확실하다. 그리고 일단 이것이 플레이어의 눈에 한번 들어온 이상 그것보다 낮은 레벨의 그래픽 능력으로는 플레이어를 끌어 들이기에는 어려운 것이다. 그러므로 자의든 타의든 동화상 재생기술은 RPG에 영향을 미치

게 된 것이다.

차세대 RPG와 멀티미디어적 RPG

신감각 스토리 RPG임을 자체하는 「PAL」

그러면 차세대 RPG의 어떠한 측면이 동화상 재생기술 또는 멀티미디어적인 RPG와 관계가 있는 것일까?

우선 가장 먼저 생각나는 것은 스토리 위주의 RPG이다.

이러한 게임에서는 모든 이벤트 신에서 수많은 특수처리가 사용되고 스토리 전개와 대사에 따른 화면구성은 당연히 수반된다. 이것이 그대로 애니메이션이나 실사 동화상 신으로 되었다고 해도 하나도 부자연스럽지가 않다.

연출효과가 계속 발전해 나간다면 앞으로의 작품에서 이벤트 신이 전면적으로 영화의 한장면처럼 연출될 가능성은 엄청나게 높다. 그러나 무턱대고 동화상 신을 사용한다고 해서 좋을 리는 없다. 실사 동화상 등의 장면은 특히 효과도 강하고 플레이어에게도 인상적인 것처럼 생각될 지도 모르지만 재미있는 영상이라고 해도 2번 3번 보여지게 되면 그 장면에 질리게 되는 것은 당연하다. 그리고 실사 동화상 신을 동반하는 멀티 스토리 RPG가 쉽게 제작될 수 없다는 것은 모두가 알고 있는 상식이다.

복수의 스토리 전개 각각에 실사의 신을 갖추려면 결과적으로 하나의 스토리에 사용되는 동화상 신은 그만큼 적어지게 되는 것이다. 예를들면 2개의 스토리 라인을 가지

고 있는 게임은 각각의 실사를 준비하지 않으면 그 한쪽은 사용할 수 없게 되기 때문이다.

권장해야할 실사 동화상, 삼가해야할 실사 동화상

실사 동화상을 이용할 수 있는 신은 매우 한정되어 있다. 스토리 위주의 RPG 중에서도 결정적인 장면, 더욱이 게임이 어떻게 전개되더라도 반드시 표현되지 않으면 안되는 장면, 구체적으로 말하면 오프닝이나 중요한 캐릭터의 신, 결정적인 힌트나 아이템의 신, 스펙타클 신, 그리고 적과 대결하는 신 등의 화면 신에 사용될 수 있는 것이다.

단순히 걷고 있는 신이나 게임에 자주 등장하는 가벼운 전투 장면등은 계속해서 같은 모습을 보이는 것보다는 게임적인 처리 쪽이 훨씬 좋을 것이다. 실사 동화상을 이용하는 게임에서는 동화상 신과 그 이외의 신의 두가지 화상적 처리를 위화감 없이 융합시킬 수 있는 시스템적인 테크닉도 필요하다.

만약 실사 동화상을 이용하고 싶다면 그 이외의 게임의 그래픽도 실사풍에 가까운 형태로 처리하지 않으면 안된다. 실사 장면과 실제 게임에서의 캐릭터 얼굴이 전혀 다

엔딩처리는 게임과 분위기가 조금 다른 동화상 처리가 일반적이 되어 가고 있다.
사진은 「페다 리메이크」의 동화상 엔딩

르다면 분위기가 어울리지 않게 될 것이다.

결과적으로 실사 동화상의 재생 능력은 스토리 위주의 RPG에 있어서는 이벤트 부분밖에는 사용할 수 없는 것이 아닐까?

우선 전투 위주의 RPG에서도 오프닝이나 엔딩, 스펙타클 신에서는 동화상 장면을 이용할 수 있을 것이다. 하지만 게임 내의 화상이 컴퓨터 그래픽 처리가 된다는 것을 고려해 보면 앞의 예를 든 부분이 폴리곤 처리가 되든지 도트 그림이 되든지 실사 부분과의 차이는 벌어지게 될 것이다. 그런 점을 생각해 보면 실사 동화상 재생을 게임 중에 이용하는 것은 되도록 하지 않는 쪽이 좋을 듯싶다.

세계관 위주의 RPG인 경우 보다 극단적으로 동화상 재생을 이용할 수 있는 가능성이 생긴다. 오프닝이나 엔딩, 스펙타클 신 등에는 실사의 동화상을 이용하는 것이 가능하다. 이것이 다른 두가지와의 차이점인 것이다.

하지만 세계관 위주의 RPG 경우 세계관을 표현한다는 것이 가장 큰 테마로 되어 있다. 그렇기 때문에 만약 동화상 재생을 이용하는 것으로 세계의 표현이 보다 리얼해진다면 세계관의 표현을 위해서 동화상 재생을 끌어 들이는 방향성도 고려해 봄직하다.

예를들면 플레이어의 캐릭터가 새로운 땅을 방문했다면 그 장소의 풍경이 실사의 동화상으로 표시된다던가 캐릭터나 아이템을 레벨 업할 때에 동화상 재생을 이용하는 등의 형태로 동화상 재생을 여러부분에 이용할 수 있는 가능성이 생기는 것이다.

동화상 재생을 위한 선택

동화상 재생에 관해서 한가지 고려해야 할 점은 여기에서 재생되는 것은 무엇이 좋을까이다. 구체적으로 말하면 실사와 애니메이션 중 어느 것이 좋은지를 고려해야 하는 것이다.

동화상 재생을 플레이어를 놀라게해 줄 정도로만 사용한다면 재생되는 것은 가능한 한 효과가 높은 것이 좋다. 이러한 점을 비추어 보면 게임 중에 어느 정도는 실현되어 있다고도 할 수 있는 애니메이션보다는 실사의 재생 쪽이 효과가 높을 것이라고 생각할 수 있지만 이 경우 동화상 재생의 깜짝 효과는 곧 없어지게 될 것이다. 그러므로 역시 게임이 표현하려는 것의 특성에 맞춰서 실사와 애니메이션이 나눠어져 사용되게 될 것이다.

우선 애니메이션을 이용하는 경우의 이점은 실존하지 않는 것을 쉽게 그려낼 수 있다는 것이다. 예를들면 커다란 우주전함이나 미래의 세계 등 실사로 표현하기에는 꽤 까다로운 것들을 애니메이션으로는 간단하게 그려낼 수 있는 것이다.

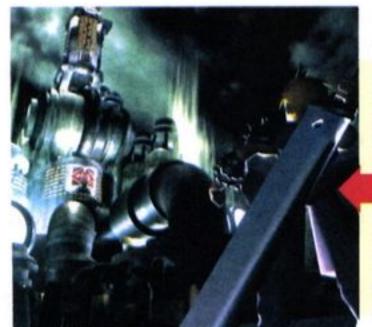
특수촬영 SFX의 효과도 여기에서는 중요한 포인트가 된다. 확실히 애니메이션을 사용하면 어떤 거대한 건물이라도 그려낼 수가 있다. 하지만 앞의 예에서와 같이 특수촬영을 이용한 실사로 그려낸다면 효과는 애니메이션을 훨씬 뛰어넘을 것이다. 그런 의미에서 비용적인 면에서 가능하다면 세계관의 표현은 실사를 사용하는 쪽이 훨씬 좋을 듯 싶다.

동화상 재생 기술을 이용한 RPG라면 전편 풀 스크린의 동화상 재생 게임을 상상할 지도 모른다. 하지만 실사로 전편 풀 동화상

의 RPG를 만드는 것은 물리적으로 비용적으로 시나리오적으로 매우 어려운 것이다. 동화상 재생 기술을 이용한 멀티미디어적 RPG. 차세대 RPG의 한 측면으로서 이러한 방향성은 검토될 만하지만 결코 불가능한 환영에 불과할지도 모른다. 동화상 재생 기술을 어디에서 이용할 것인가 어떠한 형태로 높은 효과를 거둘 수 있을 것인가 이러한 점이 완벽하게 계획되었을 때 비로소 '멀티미디어적 RPG'는 일반적인 평가를 받게될 것이라고 여겨진다.

리얼타임 3D RPG

던전이나 지형을 모두 3차원의 좌표 데이타로 기록하고 플레이중에 그것을 수시로 계산 표시하는 리얼타임 3D방식의 RPG. 이 방식은 이미 PC 레벨에서는 실현되고 있지만 차세대 게임머신의 등장에 의해서 게임머신에서도 이 방식의 RPG가 등장할 것임에 틀림없다.

사실 현시점에서 차세대RPG라고 불리는 것 중에서 가장 어울리는 것이 어쩌면 바로 이 리얼타임 3D RPG일지도 모른다. 여하튼 차세대 게임머신의 장점중 한가지인 폴리곤 프로세서의 힘을 충분히 활용하는 것을 고려한 경우 리얼타임 3D는 확실히 안성마춤의 소재이다.

폴리곤 프로세터의 관점에서 설명한 것이지만 이 화상전용 칩은 순간적으로 수천개에서 수만개의 색깔이 있는 삼각형을 화면상에 나타낼 수가 있는 것이다.

이 폴리곤을 사용하면 차나 비행기 등의 물체의 형태를 그릴 수 있을 뿐만 아니라 산이나 거리, 건물의 중심 등도 3D시점의 화상으로 화면상에 나타낼 수 있다. 물론 단순히 한장의 그림으로 나타낼 수 있는 것은 아니고 일단 데이타를 등록하면 일정 각도에서 본 형태라도 수시로 계산해서 그려낼 수 있는 것이다. 이것이 컴퓨터를 이용하여 애니메이션을 만들 때에는 압도적인 강점이 된다. 이렇게 RPG에서 애니메이션의 기법을 사용하는 경우 일반 애니메이션과 같이 몇장의 동화를 이용하는 방법이 쓰여지는 것이다. 대개 1초에도 십여코머에서 삼십코머의 속도로 동화를 얻으면 TV 등과 같은 수준의 애니메이션이 되는 것이다.

동화 방식의 애니메이션에서는 사전에 준비되지 않은 화상은 화면상에 표시할 수 없다. 예를들면 플레이어가 가고싶은 방향이 있다고 해도 그곳으로 움직이는 그림 소재가 갖추어져 있지 않으면 화면에 표시할 수 없는 것이다. 그러므로 준비된 소재의 범위내에서만 움직이기 때문에 플레이어의 세세한 지정대로 움직이기에는 제한이 있는 것이다.

RPG의 진화를 확실하게 보여주는 「FFⅦ」

폴리곤을 응용한 애니메이션

한편 폴리곤을 이용한 애니메이션이라면 처음부터 화면은 전혀 준비되어 있지 않다. 컴퓨터는 플레이어의 지시에 따라서 순간마다 동화를 계산하여 작성하는 것이다. 이 경우 좌표의 데이타만 주어져 있다면 그 공간 내라면 어디든지 어떤 형태든지 이동할 수가 있는 것이다. 그렇기 때문에 플레이어가 하드로 캐릭터를 움직이면 화면은 그 움직임에 수시로 응해주는 것이다. 전후좌우로 움직일 뿐만 아니라(시스템이 대응해 준다면) 날거나 기거나 웅크리는 등의 표현도 가능한 것이다.

이 방법을 사용하면 지금까지는 정지면밖에 표시할 수 없었던 3D 시점의 RPG가 전혀 새로운 것이 된다. 앞이 보이지 않는 던전의 중심을 한발한발 전진해 가는 긴박감을 화면 상에서 그려내는 것이 가능하게 되는 것이다.

이 방식을 이용하면 던전을 걷고 있는 장면의 긴박감이 지금까지의 게임과는 비교할 수 없을 정도로 훌륭하게 표현된다. 특히 폴리곤 화면에 화상을 붙여가는 텍스처 매핑이라는 기술을 이용하면 던전이나 건물을 꽤 리얼한 화상으로 그려낼 수 있다.

폴리곤에 의한 리얼타임 3D가 가능하게 되면 RPG는 이제까지의 턴제의 게임이 아니라 실제의 시간과 게임 중의 시간이 동시에 움직이는 게임으로 될 것이다. 이것은 「탐험 시뮬레이션」이라는 관점에서 보면 가장 이상적인 이야기인 것이다.

시간이 리얼타임으로 흐르면 식사라든가 수면 등의 전투 이외의 캐릭터 행동도 보다 리얼하게 게임화할 수 있다. 플레이어가 게임을 시작하면 계속 시간이 경과하기 때문에 어느 시점에서 식사를 할까나 어느 지점에서 수면을 취할까 등도 감각적으로 플레이할 수 있게 되는 것이다.

그러면 스토리 위주의 RPG나 세계관 위주의 RPG에는 리얼타임 3D 처리를 사용할 여지는 없는 것인가? 커다란 문제점은 스토리 위주의 RPG나 세계관 위주의 RPG는 게임내의 시간을 리얼타임으로 진행시키지 않는 쪽이 오히려 더 좋을지도 모른다는 것이다. 예를들면 커다란 대륙을 걸어다니는 스토리를 가진 게임에서는 당연히 게임 내에서는 몇일 또는 몇주간 등의 시간이 경과할 것이다. 만약 이것을 모두 리얼타임으로 처리한다면 게임은 이미 게임이라고 할 수가 없게 될 것이다. 플레이 시간이 수개월이 되는 RPG 더구나 단순히 걷는 것만으로 시간을 보내야 한다면 아무리 걷는 것을 재미있게 만든 게임이라도 납득하기 어렵다.

아뭏든 폴리곤 프로세서를 이용한 리얼타임 3D RPG는 전투나 탐색이라는 RPG의 근원적인 재미를 보다 한단계 높일 수 있음에 틀림없을 것이다. 게임성이 풍부해진 조마조마하고 두근거리는 RPG 특히 캐릭터의 행동을 보다 리얼하게 시스템화한 RPG 등 이 방식을 사용하면 새롭게 도전해 볼만한 분야가 넓어질 것임에는 틀림없다.

스토리상 중요한 부분만을 애니메이션으로 처리한 것은 루나의 가장큰 매력이다

어느새 시간은 흘러 또다시 한달이 지났습니다. 그리고 밀려드는 도전자들의 엽서… 엽서… 그러나! 만점은 아직도 나타나지 않고 있습니다. 뭐라고요? 바위가 일부러 만점을 뽑지 않는거라고… 에끼! 진짜로 그래버릴까보다! 그런 생각할 시간이 있다면 게임챔프 한권이라도 더 뒤져서 엽서나 보내세요. 그럼 또 한달 뒤에…

고바위의 뒤죽박죽 게임 퀴즈

초급 땅~! 출발 신호가 울려 퍼졌습니다!!

1. 슈퍼 알라딘보이의 인기 게임인 『바람돌이 소닉』. 이 게임의 주인공인 소닉의 파트너인 테일즈는 시리즈 몇번째부터 등장했을까요?
❶2탄 ❷3탄 ❸4탄 ❹1탄

2. 새턴용으로 등장하는 『새턴 봄버맨』은 최대 몇명까지 함께 플레이할 수 있을까요?
❶5명 ❷7명 ❸10명 ❹12명

3. 하늘을 마음대로 날아다니는 꿈속의 영웅 나이츠. 이 나이츠 최대의 라이벌인 나이트메어의 이름은 무엇일까요?
❶라이아 ❷리아라 ❸라일 ❹아라리

4. 12월 발매를 목표로 열심히 제작 중인 스퀘어의 간판 타이틀 『화이널 환타지VII』. 이 게임에서 중요한 요소로 자리잡고 있으며 에너지 정제 공장을 가지고 있는 기계 도시의 이름은 무엇일까요?
❶미황로 ❷미드가 ❸미드갈 ❹마황도시

5. 이번에 IBM용으로도 출시된 『투신전』의 플레이스테이션용 제작사는 어디입니까?
❶SNK ❷타카라 ❸PIE ❹세가

6. 세가의 격투 액션 게임인 『화이팅 바이퍼즈』의 마지막 보스인 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
❶마라 ❷머러 ❸미러 ❹마러

7. 닌텐도 마리오 시리즈에서 마리오와 절대로 떨어질 수 없는 사이로 보였지만 마리오64에서는 등장하지 않았던 공룡을 닮은 캐릭터의 이름은?
❶요스 ❷시요 ❸테레사 ❹요시

중급 현재 선두 그룹, 남은건 21.45Km

1. 세가가 만들어낸 최신 격투 액션 게임 『라스트 브론크스』에서 삼절곤을 사용하며 쌍절곤을 사용하는 조와 라이벌 관계에 있는 캐릭터의 이름은?
❶쿠사나기 ❷쿠로자와 ❸유사쿠 ❹리사

2. 패밀리용 『드래곤 볼Z-3』에 등장하는 보스 캐릭터 크우라는 전투 중에 몇번 변신을 할까요?
(독자 문제 : 한명진 / 서울시 도봉구 도봉2동 30-1 한신APT 104동 1605호)
❶1번 ❷2번 ❸3번 ❹4번

3. 아직 발매되지 않은 게임이지만 인터넷 등에서 상당히 인기를 끌고 있는 게임으로 『둠』 시리즈의 최신작이라 불리우는 이 게임의 제목은 무엇일까요?
❶어스퀘이크 ❷퀘이크 ❸케이크 ❹듀크뉴켐

4. 『드래곤 퀘스트VI』에서 주인공을 제외한 일반 캐릭터들이 용사로 전직을 하려면 몇개의 상급직을 마스터해야 할까요?
❶4개 ❷3개 ❸5개 ❹6개

5. 닌텐도64와 함께 발매된 소프트인 『파일럿 윙스64』에는 총 몇명의 캐릭터가 등장할까요?
❶4명 ❷5명 ❸6명 ❹7명

6. 멀티 플랫폼을 지향하는 세가새턴의 네트워크 서비스는 몇월 몇일부터 시작할까요?
❶7월 30일 ❷7월 26일 ❸8월1일 ❹7월 23일

7. 닌텐도가 SFC로 발매한 3D슈팅 게임 『스타폭스』. 이 게임을 제작하기 위해 특별히 사용된 칩의 명칭은 무엇일까요?
❶XF칩 ❷SH-2 ❸FX칩 ❹FOX칩

8. 새턴용 『진 여신전생 데빌사마나』에서 악마를 소환하거나 돈으로 바꿀 수 있는 에너지의 명칭은 무엇입니까?
❶마그네타이트 ❷매그넘타이드
❸소울스파워 ❹소울스게이지

상급 골인! 드디어 골인 지점이 보인다~~!

1. 『브레스 오브 화이어II』에서는 캐릭터별로 낚시나 사냥 등의 특기가 있습니다. 그럼 사냥을 특기

로 하는 캐릭터에는 림프와 또 누가 있을까요?(독자 문제 : 김대현 / 전남 여수시 덕충동 귀인 그린파크 111호)

❶붓슈 ❷스텐 ❸타페타 ❹아스파

2. 『브레스 오브 화이어Ⅱ』에서는 1에서 등장한 캐릭터도 등장하는데 과연 류와 니나를 포함하여 몇 명이나 등장할까요?(위와 동일)

❶3명 ❷4명 ❸5명 ❹6명

3. PC엔진의 명작 RPG인 『천외마경Ⅱ』에서 주인공인 만지마루를 도와 세계를 구하는 불의 일족 중에 여자를 밝히는 호색한은 누구일까요?

❶오키누 ❷지라이아 ❸가부키 ❹세아미

4. 새턴용 3D 시뮬레이션 RPG 『리그로드 사가』에서 잃어버린 자신의 왕국을 되찾기 위해서 여행을 하는 주인공의 이름은 무엇일까요?

❶아더 ❷아서 ❸아사 ❹아다

5. 캡콤의 액션 게임 중 대표적인 존재인 스트리트 화이터 시리즈는 이제까지 몇 종류가 등장했을까요?

❶6종류 ❷7종류 ❸8종류 ❹9종류

6. CD 알라딘보이에서 인기를 누렸던 RPG 루나가 새턴용으로 리메이크 된다는 사실은 누구나 알고 있을 것입니다. 그렇다면 이번에 리메이크되는 루나의 주인공 이름은 무엇일까요?

❶아레스 ❷아레프 ❸아루스 ❹아리스

7. 곧 발매될 선 소프트의 RPG 『알버트 오딧세이 외전』의 프롤로그에 소개되는 3명의 자매는 어떤 자매라고 불리워지고 있나요?

❶엘프 3자매 ❷엘라 3자매
❸엘딘 3자매 ❹엘더 3자매

8. 96년내에 발매될 천외마경 시리즈 최신작 『제4의 묵시록』에서 주인공 라이진의 직업은 무엇일까요?

❶바운티 헌터 ❷마물헌터
❸용사 ❹마수사

지난호 정답	
●초급	3, 2, 2, 1, 2, 3, 2, 4
●중급	4, 2, 2, 2, 3, 4, 4, 1
●상급	2, 1, 2, 4, 2, 3, 3, 2

이달의 장원 / 버철 화이터 Ⅱ 공략 단행본

• 김승리 :

기쁨에 눈물을 흘리고 싶습니다. 비록 만점은 아니지만 최근들어 게임퀴즈가 쉽다고 말해주는 사람이 나타날 줄은 몰랐거든요. 실제로 난이도가 높아 이 코너를 아예 없애달라는 독자들이 있어서 바람 앞의 등불같은 이 코너에 한줄기 희망을 안겨주는군요. 승리군. 그러나 만점은 아니었어요… 그리고 MSX 게임을 카피해 달라고 하셨는데 불법 유통을 싫어하는 고바위는 그 부탁만큼은 들어드릴 수가 없군요.

이달의 준장원 / 버철 화이터 Ⅱ 공략 단행본

• 김승훈 :
338-138호(21점)

승훈군은 버그라는 말을 모르는 것 같군요. 과월호에 있던 '톨네코'는 버그였습니다. 그리고 필사적으로 풀었다고 하는데 점수는 동일하지만 엽서의 성의는 승리군이 더 있었습니다(그렇다고 돈을 받은 것은 아님). 최근 사랑에 빠져 있는 고바위에게 다섯 개의 러브 하트를 보내주신 승리군이 너무 고마웠을 뿐입니다. 승훈군. 저 바위를 너무 미워하지는 말아요.

챔프점수 1,000점의 예비 매니어들

• 김태형 :
• 박영민 :
• 김동균 :
• 백두산 :
• 최우형 :
• 오윤택 :
• 김재헌 :
• 유광근 :
• 정찬범 :

바위가 논하는 20점 이하의 전사들

• 김수경 :

오! 수경씨. 친구가 시연회에 왔었다구요!? 그렇다면 친구는 제 얼굴을 봤겠군요. 흠흠~ 시연회 이후에 저 바위의 인기가 하늘을 찌를 듯이 올라가고 있다는 사실은 알고 계신가요? 상품에 관한 이야기가 편지에 써 있었는데 그것은 저 바위의 마음대로 입니다. 후하하하~ 그리고 마지막으로 챔프점수에 대한 이야기도 있는데 2문제 차이로 점수를 받지 못하게 되어 정말 아쉽군요. 조금만 더 노력해요.

• 허필성 :

엽서에 저의 지난 모습들을 모두 오려서 붙여주신 필성 군. 다음호에는 필히 만점을 성공할 수 있도록 기원해 드리죠. 그렇다고 답을 가르쳐 주겠다는 것은 아닙니다. 중3의 입시생이라… 저도 갑자기 그 시절이 그리워지는군요. 중3이 언제쩍 이야기인가. 훌쩍! 좋은 학교에 합격하고 앞으로도 바위를 계속 사랑해 주세요.

• 장준호 :

지난호에 최하의 점수를 받은 게 그렇게도 비통하던가요? 더욱 분발하라는 뜻에서 실어줬던 것인데… 이번호에는 그래도 19점정도 받았으니 너무 비통해 하지 말아요. 그리고 RPG에 강한 듯이 편지에 써 있는데 그렇다면 이번호 상급 문제는 RPG 위주로 엮어보죠. 그럼 힘내세요! 준호군(혹시 학교에서 별명이 증후군 아닌가요?).

• 김대현 :

대현 군. 초록색 볼펜으로 편지를 쓰다니 제가 대현군의 애인이라도 되나요? 흠~ 대현군이 보내준 편지의 내용. 점수가 낮으면 무지막지한 비평을 한다고 저 바위에게 짱돌을 던지는 내용이 이상하게 가슴에 남는군요. 그런 점들이 그렇게 보기 싫었다면 다시는 답장이나 평가를 하지 않겠습니다. 2페이지를 퀴즈로 가득 메워보죠. 까짓것… 하지만 그렇게 되면 정말로 저의 팬들은 사라지겠죠. 그래서 대신 대현 군이 보낸 문제 중에 2문제를 이번호에 실어드리도록 하지요. 그럼.

• 장주원 :

아~ 이렇게 안타까울 수가… 이름은 장원에 가까운데(장주원에서 '주'자를 빼면 장원) 점수는 이토록 멀단 말인가… 존경하는 고바위란 말에 힘차게 뽑은 엽서. 채점했더니 12점 꺼이꺼이… 바위 신명께 빌고 빌었던 PS는 드리지 못하게 되서 정말로 죄송합니다. 상품을 제 용돈으로 살 수는 없잖아요!? 그리고 4차 로봇 대전의 비법 정말로 감사합니다. 제가 정말로 좋아하는 게임이예요. 뭔가 보답을 하고 싶은데… 어떻게 하면 좋을까요? 편지주세요.

• 김동현 :

편지봉투가 두툼하여 무슨 사연이 이렇게나 많을까 생각하고 뽑은 편지지. 그러나… 그안에는 큰 종이에 큰글씨로 게임퀴즈의 답만이 가득했으니… 이럴 수가!! 저 바위는 흡사 사기당한 기분이었습니다. 이 정도라면 엽서를 이용해도 될텐데 어째서… 그렇게 튀고 싶었나요. 그렇다면 다음번에는 소포 박스에 보내주세요. 그럼 기대할께요.

과연 만점은 나오지 않을 것인가?

고바위의 농간도 아닙니다. 그렇다고 사기치는 것도 아닙니다. 그렇다면 어째서 만점은 나오지 않는 것일까요? 여러분. 이제까지 장원은 받은 분이나 그렇지 못한 분이라도 더욱더 분발해서 만점을 노려주십시오. 왜냐구요? 이대로라면 저 바위가 왕자가 될 것 같기 때문입니다. 그리고 다음호 장원의 상품은 PS 소프트인 『토발 NO. 1』입니다. 물론 FFⅦ 체험판 소프트도 들어 있습니다. 자! 힘내십시오!! 준장원은 상품은 역시 비밀입니다.

보내실 곳
서울시 용산구 청파3가 29-16 윤민빌딩 2층
우편번호 : 140-133
「고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈 담당자」앞

고바위의 고전게임 한마당

여러분들에게 어떤 게임을 소개할까? 많은 고민을 했습니다. 그래서 내린 결론은 바로 『환타지 스타Ⅱ』입니다. 아시는 분은 아시겠지만 이 게임은 상당히 난이도가 높습니다. 그리고 던전도 굉장히 헤갈리게 되어 있죠. 하지만 탄탄한 시나리오 구성과 박력있는 배틀 신은 아직도 기억에 생생합니다. 세가의 RPG를 논하려면 반드시 해봐야할 게임이죠.

팡팡 스튜디오

마음먹은 대로 일이 되지 않을 때 하던 일을 멈추고 챔프를 봐~
인생은 즐겁고 방학은 더 즐거운 것!
그런데 난 왜 방학이 없는 거지? 내 고향 간드로메다
(둘리 옆동네)로 돌아가면 이렇게 혹사당하진 않을텐데. 우휴!
마감이 끝나면 둘리랑 용인에 새로 생긴 워터 파크에나 가야겠다.

잔머리 쓰다 욕만 바가지로 1,200점

안녕하세요? 저는 중 3인 새턴 신봉자 한명진이라는 남학생입니다. 제가 이렇게 글을 올리는 것은 하소연하고 싶어서입니다. 저는 새턴 신형이 막 나왔을 때 아! 새턴을 나도 살 수 있다라는 생각이 들었습니다. 16만원이라면 별로 부담이 크지 않았기 때문입니다.

그러나 새턴 신형(저가형)이 제 아무리 싸다고 해도 우리 나라에 들어오면 고가형으로 돌변하니... 쩝. 그래서 저는 제 짝 ##군에게 새턴을 사다 달라고 했습니다.(이놈 친척이 일본에 살아요) 그래서 요놈 앞에서 아부와 음료수 등으로 부탁을 했는데 한달 가까이 되었는데도 오질 않았습니다. 알고 보았더니 우체국에 있더군요. 세금 45%가 붙은 채로요. 그래서 전 눈물을 머금고 새턴을 포기했죠. 그리고 우체국에 있던 새턴은 제 짝이 먹었습니다. 챔프 독자 여러분 저 처럼 함부로 사려고 하시다가는 욕만 먹습니다. 그럼 조심하시길...

너무 길다면 편집해 주세요. 혹시 글이 아예 안실릴 수도... 띵오 미끄럼틀에 내 이름이 있어봐라!

한명진 /

띵오의 답신

친구에게 공들인 보람이 물거품이

됐군! 챔프독자들을 보면 새턴을 가지고 싶어 몸서리를 치는 유저들이 너무 많아. 왜 새턴 신봉자들은 하나같이 다 그렇게 물불을 안가리는 광(미칠 狂이 아니라 빛날 光)끼를 가지고 있을까? 아! 너무나 슬픈 게이머의 현실. 한국은 게임기가 너무너무 비싸. 또 이젠 구하기까지 힘들어졌으니...

아빠! 제발 다른 겜 좀 하자구요! 1,500점

안녕하세요? 저는 13세 여성 게이머예요. SS유저이며 투신전 광이죠. 다름이 아니라 제게 어마어마하게 큰 일이 있어서요. 저희 아버지는 버파2의 열렬한 팬이세요. 7월 현재까지 죽어라 하고 『버파2』만 하시죠. 혼자 하시면 또 몰라요. 늘 저를 붙잡고 버파를 하시는 거예요. 전 지겨운데 말이죠. 저희 아버지가 다른 게임을 하실 만큼 재미있는 게임은 없나요? 아시면 제발 좀 알려주세요. 그리고 『버파2』에서 CPU가 제프리일 때 잽키로 P만 계속하니까 이기던데요. 이거 CPU의 헛점인가요? 버파2에 이런 버그가 있다니... 또 한가지 의문점이 있어요. 도대체 『투신전 S』의 비기 대두 모드와 『이투신전』은 뭐가 틀린 거죠? 『투신전 S』 외에 새로운 투신전 시리즈는 언제쯤 SS용으로 발매되나요? 설마 『투신전 S』의 인기가 별로 없어서 후속작을 발매하지 않는다는 건 아니겠죠.

PS. 지금 아빠가 부르시는 군요. "국희야, 버파2 하자."

신국회 /

띵오의 답신

환상의 부녀로군! 띵오는 아빠와 함께 게임해 보는 게 소원인데...

국회는 행복한 비명을 지르고 있구나! 으구 치사한 지지배! 난 아빠가 게임하는 걸 결사 반대해서 혹시 다리 밑에서 주워온 아이가 아닌가 생각한 적도 있다구! 자식이 좋아하는데 그렇게 노골적으로 구박할 수가 있는 문제냐구 정말. 어휴 국회 얘기 들으니까 점점 더 열받네!

위에서 얘기한 『버파2』의 그건 버그가 아니라 P나 K 등 한가지 커맨드만 계속 입력하는 얍삽이라는 치사한 기술이지. 그리고 PS용 『투신전2』는 9월쯤이면 새턴으로 이식된다지 아마! 벌써 50%의 완성도를 보이고 있는데 이름은 『투신전 U.R.A.』 더 이상 소개하면 새턴 담당자 고프리한테 나 죽어!

PS. 과연 9월부터는 버파2에서 국회가 해방될 수 있을까?

생전 처음 형에게 고맙다는 말을... 900점

저는 이번에 게임챔프의 파워에 다시 놀랐습니다. 왜냐(아참, 챔프에서 보내주신 소포 무척이나 감사하게 잘 받았습니다.)소포가 도착하던 날입니다. 저는 자고 있는데 형이 와서 "게임챔프에서 소포가 왔다"는 소리에 벌떡 일어나 소포를 빼앗아 풀어보니 게임챔프에서 보내주신 게임 시연회 비디오였습니다. 그리고 형에게 반말을 하던 제가 "고마워"라는 말이 나왔습니다. 그리고 자고 일어나 정신없이 풀어버린 소포의 포장을 하나하나 테이프로 붙여 원상복구하고 제 보물 상자 제 2호로 모셔놨습니다. 이정도면 저의 머리 속에 있는 게임챔프의 위력을 아시겠죠? 그럼 이만.

PS. 친구가 게임챔프 7월호를 학교에서 빼앗겨서 구입하려는데 게임챔프 뒤에 나온 곳에 전화를 하니 어떤 아주머니(?)가 통신판매를 안한다고 합니다. 구입 방법을 알고 싶습니다.

조원준 /

띵오의 답신

어휴 얌체! 그럴 때만 형님이지?

안봐도 니 때문에 얼마나 형님께서 속썩을지 알만하다.

잠자다가 벌떡 일어날 정도로 챔프를 사랑하는 그 맘 계속 변치 말기를 바라며... 그리고 제발 선생님께 챔프를 빼앗겼다는 말은 이제 그만! 우와 가슴이 찢어진다. 아마 전국적으로 학교에서 압수한 챔프로 탑을 쌓으면 다보탑은 되겠다.

PS. 공략이 몇월호에 실렸는지, 또는 과월호를 사려면 702-3211(김성민 아줌마)로 기타 기사에 관한 문의는 702-3213(챔프 취재팀)으로.

못받았는데요(저는 받았는데) 해명을.

박현성 /

띵오의 답신

당첨자 전원에게 동시에 발송했는데 간혹 주소를 잘 못쓰거나 또, 이사한 친구들이 못받았다고 하니 꼭 챔프에 연락해서 내 조수를 찾아(박혀연) 문의를 하라구! 내가 교육을 잘시켜놨으니까.

*주소가 잘못되어 전화카드가 반송된 당첨자들 : 이두환, 이준수, 박주현, 김종록, 정관용, 조성표

챔프 발행일은 내게 고통을 주는 날 1,000점

제가 이렇게 팡팡 스튜디오 코너에 편지를 드리게 된 것은 다름이 아니라 게임챔프가 나오는 날은 반드시 시험 기간이라는 징크스 때문입니다. 저는 친구의 권유로 게임챔프를 지난 6월호부터 모으기 시작했는데 게임챔프를 사고서 집에 들어오는 순간 제 머릿속을 스쳐지나가는 것이 있었습니다. 그것은 바로 중간고사가 하루밖에 남지 않았다는 사실. 그래서 전 어쩔 수 없이 산 지 30분이 채 되지 않은 따끈따끈한 게임챔프를 젖혀두고 시험 공부에 몰두, 그리고 20분 정도 지났을까, 저는 처음 사본 게임챔프가 너무나도 보고 싶은 마음에 잠깐동안 본다는 생각으로 부록(게임파워)에 있는 네모네모 로직을 풀어보기 시작했습니다.

그러자 저는 시험공부는 커녕 네모네모 로직에 깊이 빠져들어 결국 새벽 3시, 그제서야 제정신이 든 저는 공부를 시작했습니다. 얼마나 지났을까, 어디선가 어머니의 목소리가 들렸습니다. "명일아, 일어나서 밥먹고 학교가야지!

3일 후 그렇게 중간고사를 끝낸 저는 언제나 가족들의 눈초리를 따갑게 받으며 다녔고 어느샌가 다가온 기말고사 시험일 발표 후 난 눈이 휘둥그래졌습니다. 기말고사 시험일과 게임챔프 8월호의 발매일이 같았기 때문이죠. 그러던 7월 4일 제 생일이기도 한 이날 어머니께선 오락 금지 명령. 띵오님 챔프의 발매일을 보름정도로 늦출 순 없을까요!

아! 옛날이 그립도다. 잘가거라, 나의 행복한 방학이여!

고명일 /

띵오의 답신

정말 황당하군! 챔프 독자들 중에 이렇게 정신빠진 애가 있다니! 시험기간에 네모네모 로직을 푸는 스톤보이(차마 팡팡 독자를 돌아이라곤 할 수 없고)가 어딨니? 정말 호흡이 곤란해질 정도로 분통이 터지지만 생일날 그렇게 가슴 아픈 일이 있었다니 다시 한번 충격을 줄 순 없고, 생일날 미역국은 먹었니? 먹었다는 게 이상하지, 쌤통! 따따블 쌤통!

썰렁한 용산의 007작전 800점

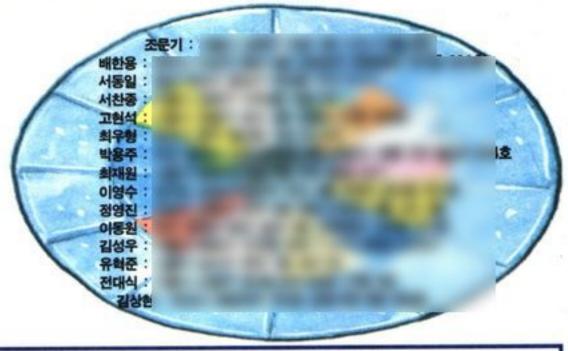
음비법 때문에 며칠 전에 용산 단골 매장에 가서 옛날 게임들을 『바이오 하자드』, 『천지를 먹다 Ⅱ』, 『스트라이커즈 1945』 등으로 사고 교환했죠. 왜냐하면 앞으로 은밀한 거래가 있을 뿐 그것도 단골 손님에게만. 이제 거래가 쉽지 않을 것 같군요. 아! 용산은 어떻게 변화될까? 설마 마약 거래처럼 그렇게 까지 으악! 생각하기도 싫다.

최정운 /

행운의 팡팡맨

이번호에는 낙선자 미끄럼틀이 아닌 행운의 팡팡맨이라고 말씀드리고 싶습니다. 너무 많은 분들이 응모해 주셔서 모두 실어드릴 수가 없어 그 중 15분만을 어렵게 선정했습니다. 그 대신 챔프점수를 듬뿍(700점) 드리겠습니다.

광고의 중요함을 왜들 모를까요! 800점

거의 모든 독자들이 광고를 줄여달라는데 광고를 늘여주십시오. 대부분의 독자들은 거의가 광고를 늘일수록 지면이 줄어든다고 하는데 천만의 말씀들. 오히려 광고가 많을수록 챔프가 더욱더 좋아진다는 사실은 똑똑한 분들은 다 아십니다. 개인적인 질문: 제 친구 종광이가 있는데 걔는 5월 선물대잔치의 전화카드를

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

전문점 탐방

전국 게이머에게 가장 가까운 지역 매장

포항 게임유통 총판점

헉 헉~ 여기는 갈매기 소리와 뱃고동 소리가 울려퍼지는 항구도시 포항!!

더위를 먹고 헉헉거리는 챔돌이는 어떤 어려움에도 불구하고 여름방학을 맞은 우리 챔프 친구들에게 가장 빠르고 신속한 정보를 전하기 위해 전국 어디라도 발바닥에 불이 나게 뛰어다니는데.

덜컹거리는 비둘기호를 타고 남도 끝 포항으로 내려간 챔돌이. 이유인즉슨 게임챔프를 정기구독하는(챔프가 없다면 죽음을 달라는) 포항 상도중학교 박 아무개라는 챔프의 열렬한 독자로부터 포항 최대의 할인 매장을 소개해 주고 싶다는 요청에 의해 챔돌이는 땀을 삐질삐질 흘리면서 포항으로 향했는데...

그곳이 바로 포항 최대 할인 매장인『포항 게임 유통 총판점』으로 벌써부터 방학을 맞은 우리 상도 중학교 친구들뿐만 아니라 근처에 있는 중학생 및 고등학생 형들로 매장은 시끌벅적 장사진을 이루고 있었다. 엉금엉금 기어서라도 들어가야 돼!! 라는 굳센 결심하에 매장안에 들어갔는데 챔돌이가 온다는 소식을 들었는지 밝게 웃는 주인 아저씨의 얼굴에 챔돌이도 방긋!!

이곳 포항 게임 유통 총판점의 가장 큰 특징이라고 한다면 지방에 있는 게이머들에게 용산 매장과 거의 같은 시기에 새로운 게임을 공급해준다는 것이다. 또한 32비트 차세대 게임기인 새턴 및 플레이 스테이션을 거의 노마진이라는 환상적인 가격으로 우리 친구들에게 판매하고 있다.

또한 게임을 즐기다 고장난 경우 집에서 눈물을 흘리며 쩔쩔매는 친구들은 이곳에 찾아오면 거의 신제품과 같은 수준으로 수리해주는 수리 전문 매장이기도 하다(그렇다고 게임하다 안 풀린다고 마구 던지면 안되겠지요). 가정용 게임기 및 소프트뿐만 아니라 IBM PC 게임도 30%의 파격적인 가격으로 세일 판매를 한다. 정말 모든 종류 게임기의 천국이라고 해도 과언이 아닐정도로 완벽한 게임기 및 게임 CD를 구비하고 있다.

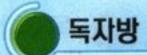
이곳을 이용하고 싶어도 집이 포항이 아니라고 걱정하는 친구들에게 기쁜 소식을 알려주자면 이곳은 전국으로 통신(우편) 판매도 하고 있어, 포항뿐만 아니라 전국 어느 곳에 있는 친구라도 이곳을 이용하고 싶다면 언제라도 전화 한통으로 만사 OK!!

중고 게임기 및 게임 팩, 게임 CD 등도 사고 파는 곳이 바로 이곳의 장점들 중에 하나. 물론 우리 친구들에게는 높은 가격으로 사주고 팔 때에도 낮은 가격으로 판다는 것 또한 말해주고 싶다는 주인 아저씨. 아저씨 이말 믿어도 됩니까?! 아저씨 말은 믿어도 될 것 같은데

아참!! 챔돌이처럼 프라모델을 좋아하는 친구들도 이곳에 오면 다양한 프라모델을 구입할 수 있다. 비행기를 너무 좋아하는 챔돌이는 서울까지 오는 기차표를 팔아 비행기를 샀다는 소문이 있다던데 챔돌이는 정말 못말린다니깐!!

문의처: 포항 게임 유통 총판점
(0562)72-6286

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

챔핑의 H/W & S/W 연구실

요즘 챔핑 연구실에 게임 공략 내용에 관한 문의가 많이 오는데 게임에 관한 문의는 '겜훈장'에게 보내주세요. 연구실에서는 게임에 대한 문의는 받고 있지 않으니까요. 그리고 최근 음비법 시행으로 하드웨어 등의 단속이 심하니 게임기를 구입하실 때에는 반드시 정품을 구입하세요.

Q. **'삼성새턴'과 '세가새턴' 그리고 '화이트새턴'을 모두 가지고 있는 유저입니다. 저는 약간 별종입니다. 몇가지 묻고 싶은 것이 있어 보냅니다.**

1. 새턴용 통신 도구는 국내에 불법 또는 삼성으로 들어오게 될까요?

2. 들어 온다면 별도의 호환기기 없이 작동할까요?

3. 단지 롬팩을 끼우는 것만으로 통신이 정말 됩니까?

4. 국내에서 일본으로 통신대전을 하면 국제 전화요금이 나오나요?

5. NTT회선이란 무엇을 말하는 건가요?

A. 아주 어려운 질문이군요. 그리고 새턴을 3가지나 가지고 있다고 하는데 사실 '삼성새턴'만 있으면 전 세계의 모든 소프트가 대응되므로 나머지 2가지는 쓸모가 없지요. 그리고 '화이트새턴'이란 것은 저가형이기 때문에 다른 2기종보다 질적인 면에서 약간 떨어질 텐데.. 아무튼 질문의 답을..

1. 우선 불법으로 수입은 아시다시피 불가능하죠. 들어온다 해도 대중성이 없어 보따리가 본전을 뽑지 못하므로 아주 극소수가 될 것입니다. 또 삼성 관계자의 말로는 국내에서는 새턴의 보급률이 몇만대에 불과하기 때문에 그 정도의 유저를 위해 통신 호스트 시스템을 준비한다는 것 자체가 시장성이 없기 때문에 현재로서는 거의 불가능할 것 같고 흥미롭게 지켜보고만 있다는 군요.

2. 만약 삼성에서 정식으로 들어온다면 자사의 유니텔 등에 삼성새턴 전용 통신 대전 시스템을 마련해 통신 대전이 가능할 것입니다만...

3. 새턴만이 아니고 SFC로 몇달 전부터 발표되었던 것으로 보통의 통신과는 방식이 약간 다른데 그 비밀은 역시 통신 옵션인 'X-BAND'에 사용되는 카드에 있는 것 같습니다.

4. 보통의 통신이라면 국가간의 통신엔 국제요금이 나오겠죠. 그런데 'X-BAND'의 시스템이 특이해 확실히 알 수가 없어요. 또 정식으로 발매된다해도 국가간의 통신은 어려울 것입니다.

5. NTT란 국내의 한국통신과 같은 일본의 국영 통신사로 일본의 게임 유저들은 NTT 통신 회선을 통해서 게임을 즐긴답니다.

최원 /

Q. **저는 PS를 보유하고 있는 애독자입니다. 전 몇달 전에 PS용 『두근두근 메모리얼』이란 게임을 교환했는데 이 게임이 잘 돌아가다가도 가끔씩 PS가 CD를 읽어들이지 못합니다. 친구에게 빌려 주었을 때도 친구의 CD가 몇 번 그랬다고 그러더군요. 왜 그런 지 알려주세요.**

A. 우선 PS 자체가 일본 내 전용이라 국내의 전류상에서 작동시키는 것이 약간 불완전한 기기입니다. 그렇기 때문에 고장나기도 쉽죠. 우선 전류상에 문제 때문에 PS에 무리가 가해져 점점 손상되어 자주 CD를 읽지 못하게 되는 경우가 있습니다. 이것은 하면 할수록 악화하기 때문에 좀 이상하다 싶으면 매장에 상담해 보세요. 또 이런 일을 방지하기 위해서는 게임을 너무 오랜 시간하지 말고 PS를 쉬게 해 주세요. 또 PS는 내장 어댑터형이기 때문에 콘센트를 뽑지 않으면 전류가 계속 PS에 흐르기 때문에 더욱 주의해야 합니다. 그렇지만 다른 친구의 CD로도 그런 현상이 일어났다는 것은 CD에 문제가 있는 것 같군요. 우선 CD의 뒷면에 기스가 나 있지 않는지 확인해 보세요. 만약 작은 기스라도 있으면 그것 때문에 CD의 데이터를 읽지 못하는 원인이 됩니다. 그렇기 때문에 CD는 아주 세심하게 다뤄야 합니다.

정훈 /

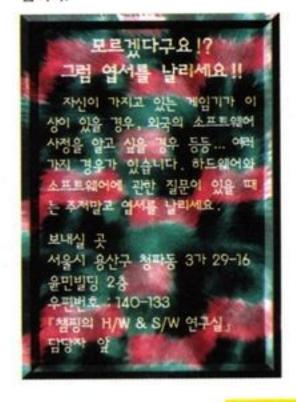
Q. **안녕하세요? 챔핑님! 저는 요번에 시험을 잘 봐서 새턴을 살 수 있을 것 같은 예감입니다. 요즘 저가형 새턴이 나온다고 들었는데 얼마 정도 가격이 될까요? 그리고 『버철 화이터3』는 언제 나오죠? 저는 『버철 화이터3』가 나오면 새턴을 같이 구입할 예정입니다. 질문의 답을 가르쳐 주세요.**

A. 우선 저가형이라는 것은 하얀색 새턴을 말합니다. 그런데 이것은 불법 밀수품이라 지금은 구입할 수 없죠. 그러나 안심하십시오. 삼성새턴의 가격이 인하되어 저가형 새턴과 비슷한 가격으로 매장에서 구입할 수 있습니다. 그리고 A/S 등의 혜택도 있으니 구입 후에도 안심이죠. 또한 전 세계의 새턴용 소프트가 호환됩니다.

『버철 화이터3』에 대해서는 우선 아케이드용이 올해 안으로 나올 예정이지만 확실히 알 수는 없습니다. 만약 나온다해도 새턴용으로 이식되기 위해서는 어떤 옵션이 있어야 할 것입니다. 솔직히 말해 현재 새턴의 성능으로『버철 화이터3』를 만든다면 2탄 수준 정도의 이식도 불가능합니다. 그것은 신 시스템 기판인 「모델3」가 놀라운 성능을 가지고 있기 때문이죠. 그렇기 때문에 전용 카트리지의 옵션이 필요할 것입니다. 또한 이식된다해도 내년 12월쯤, 늦으면 98년이 될 수도 있죠. 그러니 우선 새턴을 먼저 구입해 두는 것이 빠르다고 생각됩니다.

??? /

Q. **안녕하세용?! 저는 궁금증이 많은 아이라 이렇게 엽서를 날립니다. 저는 SFC보유자임. N64는 9월에 현대에서 나온다는데 값이 30만원 전후라고 하는데 그럼 399,000원입니까? 그리고 N64는 일본에서 사는게 더 쌉니까? 아니면 한국에서 사는게 쌉니까? 답변 좀 해주세요!**

A. 우선 9월에 현대에서 발매되는 가격은 어디까지나 예상가이기 때문에 불법으로 수입되는 N64를 대항하기 위해서라도 무리하게 가격을 올리지는 않을 거라고 봅니다. 그렇기 때문에 30만원 이하가 될 가능성도 없는 것은 아니죠(개인적인 추측에 불과). 그리고 호환성에 문제를 봐도 아직 확실하지 않지만 SFC때처럼 국내용과 일본용이 호환된다고 볼 수도 없습니다. 현재는 아직 국내에 N64의 보유자가 거의 없기 때문에 9월에 현대에서 정식 발매하는 하드웨어가 호환성이 높습니다. 또한 현재는 3타이틀밖에 없기 때문에 9월에 신작 소프트를 함께 정식 발매될 정품 하드웨어를 구입하는 편이 좋을듯 합니다.

챔프 쌤쌤 마당

챔프 쌤쌤 마당은 챔프 가족 여러분이 저렴한 가격으로 원하는 물건을 사고 팔고 교환하는 곳입니다. 6월 7일자로 실시된 음비법 때문에 일본어 자막이 들어간 게임은(RPG 게임등)매장에서 구입하기가 힘들어졌습니다. 게임을 즐기고 싶어도 게임 CD를 구입할 수 없어서 고민하시는 분들은 이 코너를 이용해 교환 내지는 매매를 해 서로 돌려가며 게임을 즐길 수 있습니다.

게임챔프를 이용해 사고 싶은 물건이나 팔고 싶은 물건이 있다면 게임챔프의 "챔프 쌤쌤 마당 담당자"앞으로 엽서를 보내시거나, PC통신을 이용해 주세요.

사고

살 물건	구매 조건	연락 방법	이름, ID
드래곤볼Z -위대한 드래곤볼 전설- SS 또는 PS	가격은 CD의 상태에 따라 다름. 총 10~13만원 정도 CD동봉시 1~2만원 가격 상승		무명씨
SFC 팩(화이널 환타지 4,5,6, 제 4차 슈퍼 로봇대전			서동국
PS와 철권2			KM0202ME
도지볼	5000원. 창원,마산분만		L0729
바이오 하자드	가격은 메일로		BYC76
PS 파워 엥커즈의 사이드라벨	2000~3000원 돈은 먼저 드립니다.		SONG5877
성검전설2 단행본 공략집	잡지에 나온것 말고 공략집을 삽니다. 2500원에 삽니다.		DMBEE
심시티2000콜렉션	5000원		LGK123
드래곤 볼 Z 위대한 드래곤 볼전설, 뱀파이어 헌터, 더 킹 오브 화이터즈 '95	총 10~13만원 정도 가능한 거래는 대구분과 하고 싶습니다		VXZ378
PS용 모든 CD	상당히 깨끗해야 함 (케이스, CD, 메뉴얼) 15,000~30,000원		J. S. H
PS, SS 삽니다	가격 160,000원선. CD 동봉시 1~2만원까지 가격 상승		이상용

팔고

팔 물건	판매 조건	연락 방법	이름, ID
3DO얼라이브+비디오 카트리지 +타이틀 2개(토탈 이클립스, 슈트랄)+패드2개+깔끔한 케이스	18~20만원		김선태
미니컴보이, 열투킹오파95, 마리오랜드2, 연결탭,어댑터,확대경	15,000원~30,000원, 2,000원~4,000원, 3,000원~4,000원 마산분과 거래 원함. 다 사면 게임잡지를.		하윤혁
SFC+록맨7+크로노 트리거 +드래곤볼Z2+스화2+패드2개	15만원 6시 이후 연락바람		노승구
SS+패드+스틱+빅토리골96 +수호연무+건비드	37만원 거래는 만나서		이주형

팔 물건	판매 조건	연락 방법	이름, ID
버철캅+버철건	65,000~70,000		PERFECT
새턴용 로보피트+스화제로 +뱀파이어 헌터	6만원		MD2525
PS 메모리카드	새것은 2만원, 케이스 없는 것은 15,000원		MKIM
SS CD(토어) & 주변기기 (레이싱 콘트롤러+버파 패드)	연락 후 결정 일산분이면 좋겠죠		IMKIWON
PS+패드2개+TV단자 +천지를먹다2(원본)+바이오하자드 +캡틴쯔바사+4차로봇 대전 +파워엥커즈(이상 복사CD)	38만원 2개월 할부 가능		JK333
미니 컴보이=30,000 열투 킹 오파 95=15,000 마리오랜드 2=20,000 연결탭=4,000, 어댑터=3,000 확대경=4,000	마산분과 거래 원함, 다 사면 게임 잡지 4권 덤으로!		하윤혁
SS+패드+스틱+버철건+CD4장 (버철 캅, 빅토리 골 96, 수호연무, 건비드)	370,000원		이주형

쌤쌤하고

교환 물건	쌤쌤 조건	연락 방법	이름, ID
슈퍼 알라딘보이+알팩3개+패드1개 +카세트+플라3,4집+퀴즈탐험 신비의 세계 3권+메이저리그 비디오테입+블러드볼 게임CD+ 마리오(PC)+워크맨	슈퍼컴보이+패드1개		최진영
3DO CD 라이프 스테이지 2개, 가디안 워, 지구공금2	PS용 에이스 컴뱃, RF 유니트		김하룡
하이퍼올림픽 (복사CD)	드래곤볼-위대한... (복사CD)		DH1DU2
PS(1000)+AV단자 +메모리카드+CD1장+패드1개	새턴+패드2개+CD장		HAM20302
바이오 하자드	릿지레볼+에이스컴뱃		HSL2293
격투왕 명호1~13권, 달숙이 1, 2권 소마신화 전기1~5, 로빈쿡의 메스, 서태지와 아이들 굿바이 CD,땡땡 만화 책 1~7권	스화 제로(PS용)		이종원

주의사항

- 챔프 쌤쌤 마당에서 게임 챔프는 지면만 빌려드립니다.
- 거래시 일어나는 불상사에 대해서는 일체 책임을 질 수 없습니다.
- 가능한한 전화 통화를 하시고 우편 거래는 될 수 있는대로 피하시고 직접 만나서 교환을 하십시요. 보호자를 동반하면 더 좋고 반드시 물건은 테스 하십시요.

겜훈장

게임의 주인공들도 겜훈장의 제자라니까요 600점
하윤혁/

앗! 과연 잘 버틸 수 있을까? 뭘? 닌텐도 64! 올해 게임을 하면서 어떤 그날이 닥친다 해도 전혀 문제없네!? 신조를 갖고 앞으로 계속 나아가는 우리의 독자들이여! 아니라구요? 그렇다면 생각을 바꾸세요. 그리고 요즘은 힘든 나날들을 보내고 있을 독자분들을 위해! 뭣땜에? 음~비법으로 인한! 즉, "게임이 없닷!" 이라는 슬픈 고난속에서 방학을 어찌 보내오리까? 라는 의문섞인 한마디... 그러나 남아있는 게임을 하며 안풀리는 문제가 생기면 엽서를 띄우세요! 기다리고 있을께요.

Q 안녕하세요? 겜훈장님! 저는 PS를 보유하고 있는 유저입니다. 제가 물어보고 싶은 것은 철권2인데요. 오락실용 철권2는 캐릭터가 20명이 다 골라집니다. 그런데 PS용 철권2는 캐릭터가 10명만 나옵니다. 그런데 들리는 소문으로는 PS용 철권2에도 20명이 다 나오게 할 수 있다고 합니다. 할 수 있다면 어떻게 하는지 알려주세요. 또 킹 오브 화이터즈 '95에서(PS용) 보스캐릭터를 고른 뒤 세이브를 시켜도 보스 캐릭터는 나타나지 않아 할 때마다 고르는 불편이 있습니다. 보스 캐릭터를 고르고 계속 나타나게 하는 방법이 있다면 좀 가르쳐주세요.

장용민/

A PS용 철권2는 10명밖에 고를 수 없다니요? 무슨 그런 섭섭한 말씀을..? 모든 캐릭터로 엔딩을 보면 각 캐릭터마다 중간 보스가 있지요? 한 캐릭터로 엔딩을 볼 때 마다 그 캐릭터의 중간 보스를 고를 수 있답니다. 예를 들면 킹의 엔딩을 보면 아머킹을 고를 수 있고... 이런 식으로 말이죠. 모든 캐릭터의 엔딩을 보고 한 캐릭터로 한번도 안지고 엔딩을 본다면 카즈야와 데빌 카즈야도 고를 수 있답니다. 더 킹 오브 화이터즈'95의 보스 캐릭터는 세이브한 것을 로드하면 보스를 고를 수 있답니다.

Q 안녕하세요? 소자 호성이 인사드리옵니다. 다름이 아니라 저는 SS판 『토어-정령왕기전』을 플레이하던 중 '소라의 정령 브라스를 찾아라'에서 막힙니다. 음악의 신전앞을 가로막는 구슬을 대지의 정령을 소환하여 먹어치웠는데 문이 열리지 않는 것입니다. 그래서 저는 겜훈장을 열심히 보던 중 저와 똑같은 유저를 찾았습니다. 96/8호에 뮤라를 회복시키면 된다고 하셨는데 어떻게 해야 회복이 됩니까?

조호성/

겜훈장의 여름나기 700점

A 음~무척 헤매셨던 분인 것 같군요. 이 토어는 한번 헤매면 헤어나올 수 없는 게임이라는 것도 겜훈장은 알고 있답니다. 그러나 호성군은 예외인 것 같군요. 그렇습니다. 소리의 정령인 브라스를 얻기전에 뮤라를 회복시킨 후 빨간루비같은 것을 얻고 신전으로 가면 되죠. 뮤라는 마을의 위쪽에 있는 분수대에서 물의 정령을 소환하여 마법사용 버튼을 연속 2회 누르면 됩니다. 너무 똑같은 것을 답변한 것에 대해 다른 독자들께는 미안합니다.

Q 안녕하세요? 훈장님. 저는 『세가렐리 챔피언쉽』의 천재라고 자부하는 사람중 하나입니다. 초보코스는 54초02만에 달려버릴 정도니까요.(물론 스트라토스로) 전에 한번은 그 기록을 깰 기회가 있었는데 기어가 풀리는 바람에 망쳤어요.(기록을 깬다고 해도 0.0몇초 차이지만 레이싱 게임에서 0.0몇초란 대단한거죠.) 본론으로 들어가겠습니다. 제가 아무리 해도 제대로 돌지 못하는 커브가 있어요. 바로 눈치채셨을 거예요. EXPERT코스의 8번째 커브 말예요. 간곡한 부탁을 드립니다만 이 커브를 깨끗하게 빨리 한마디로 완벽하게 돌 수 있는 방법을 가르쳐 주세요.

노상균/

A 너무 왕자병에 걸리신 것 같군요. 빨리 헤어나길 바라며 답변해드리죠. 후후..농담입니다. 한마디로 말해서 그 코스는 다른 코스에 비해 엄청난 난이도를 자랑하는 곳입니다. 그곳은 겜훈장인 저도 하던 도중 너무 어려워서 고전하고 있는 코스입니다. 방법이 있다면 코스선택 화면에서 X와 C버튼을 동시에 누르고 자동차를 선택하면 그 차는 아케이드용 세가렐리처럼 부드럽게 움직이는 것 아시죠? 그런 방법으로 도전하신다면 틀림없이 좋은 결과가 나올 겁니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 현재 SFC용 RPG 게임인 『브레스 오브 화이어1』을 즐기고 있는 유저입니다. 제가 질문할 것은 저는 그 게임을 구입하고 두달이 지나서야 겨우 길리엄까지 동료를 만들었습니다. 하지만 그 다음 동료부터는 더이상 구할 수 없었습니다. 이 게임에서 동료를 구하는 방법을 꼭 가르쳐주시길 바랍니다.

유민욱/

A 질문을 너무 애매모호하게 하시는군요. 길리엄을 동료로 만든 후에 동료를 한명도 못 구하셨다고요? 사막 한가운데에 있는 준 마을로 가셨나요? 그곳에는 도둑의 묘라는 수많은 함정이 설치된 던전이 있습니다. 이곳으로가서 보스를 처치하시면 함정

이 작동합니다. 주인공 일행들은 이 함정 때문에 위기에 처하게 되는데 이때 도둑 덩크가 주인공들을 도와주고 동료가 됩니다. 답변이 제대로 되었는지 모르겠군요.

Q 안녕하십니까 존경하는 겜훈장님. 저는 미니컴보이를 가지고 있는 유저입니다. 게임챔프 8월호를 보면 금단의 비법에서 『열투 더 킹 오브 화이터즈 '95』에 관한 묘수가 있는데 로고가 뭔지 몰라서 못하고 있습니다. 도대체 로고가 무엇입니까? 또 SNK는 어느나라 회사입니까? 제발 꼭 답변 해주세요. PS. 저는 겜훈장님을 진[illegible]

권철용/

A 저를 이렇게까지 존경하는 분이 계셨다니!! 참 놀랍군요! 이렇게 자꾸 존경받으면 콧대가 하늘 끝까지 올라가겠군요. 먼저 로고에 관한 답변입니다. 로고란 무엇인가를 상징하는 것을 뜻합니다. '타카라의 로고'라는 말이 있다면 타카라 라는 회사를 상징하는 글자 즉 'TAKARA'를 말하는 것 입니다. 그리고 SNK는 일본의 게임회사입니다. 네오지오라는 게임기를 만들고 있고 아랑전설을 만든 회사이기도 합니다.

Q 안녕하세요 겜훈장님? 장마철에 몸 건강은 어떠신지요. 에헴! 겜훈장님께 처음 보내는 철현이가 여쭙겠습니다.

첫째 성검전설2에서 우주의 바다를 클리어하지 못하고 있습니다. 둘째 챔프점수를 받아 게임챔프를 받을 때 원하는 달의 챔프를 받을 수 있나요(부록 포함) 셋째 이스5의 공략은 몇월호에 나와 있습니까? 질문이 좀 길지만 처음 보내는 거니까 친절한 답변을 해주시면 감사하겠습니다.존경합니다. 훈장님.

박철현/서)

A 우와~~~ 철현군! 참 엄청난 질문 공세이군요. 하지만 그정도에 넘어갈 겜훈장

게임이 막히자 분노하는 겜훈장 900점

[illegible]터 답변합니다. 우주의 바다에서 어느 곳이 막힌다는 것인지 모르겠군요. 아무리 겜훈장이 게임에 관한 한 신의 경지에 올랐다고는 하지만 (앗.. 죄송합니닷) 그렇게 질문하시면 곤란하죠. 먼저 빛의 신전을 클리어한 후 달의 신전으로 가야하는데 달의 신전으로 가려면 우주의 바다를 통과해야 합니다.특별한 공략법은 없고 정령 루나의 힘을 적절히 사용하세요.

두번째 질문에 대한 답변입니다. 너무 오래된 과월호는 챔프에도 없기 때문에 곤란하고요. 챔프 점수를 제출하는 그 달의 챔프를 받을 수 있습니다. 물론 부록도 함께랍니다. 마지막 답변은 챔프 96년 3월호에 있으니까 과월호 구입 문의를 하시면 됩니다. 자~ 이제 아시겠죠? 존경해주셔서 정말 감사합니다. 앞으로도 모르는 것이있으면 엽서를 보내주세요~

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 『j리그 프로축구 클럽을 만들자』를 최근 구입하여 재미있게 하고 있는 게임챔프 애독자입니다. 다름이 아니라 게임 진행 중에 스타디움을 사거나 선수 스카웃을 할 수 있다던데 5월 현재 소지금으로는 너무 벅차고 1년이 지난다해도 힘들어 보입니다. 그런데 얼핏 메뉴얼에는 1년 1월 1일에 소지금이 약 50억 정도인데 어떤 숨겨진 비법이 있는지 알고 싶습니다. 그리고 7월호 금단의 비법 코너에 j리그에 대한 비법이 나왔는데 책에 있는대로 해도 실행이 되지 않는데 위의 것과 같이 알려주시면 천번만번 감사드리겠습니다.

김동철/서

A 너무 쉽게 즐기시려는 분이군요! 어렵게 팀을 키워 나가면 자신의 팀에 더 애착이 생기지 않을까요? 실제로 좋은 선수들을 스카웃하고 축구장을 새로 건설하려면 엄청난 돈이 듭니다. 1~2년 안에 한다는 것은 불가능하지요. 최소한 5~10년 이상 게임을 진행시켜야 가능합니다. 메뉴얼에 있는 것은 개발도중 사진을 찍은 것일 겁니다.그리고 금단의 비법은 다시 한번 해보세요. 비슷한 글자를 헤갈렸을 수 있으니까요.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 새턴을 가지고 있는 유저입니다. 제가 가지고 있는 『버철화이터2(삼성판)』에서는 여러가지 방법(1P,2P 모두 2인 대전시 잭키 스테이지에서 X,Y,Z 버튼을 동시에 누르는 것, 1P,2P 모두 2인 대전시 잭키 스테이지에서 ↓+START+X+Y+Z를 동시에 누르는 것)을 해보았지만 독수리가 나오지 않습니다. 삼성에서 나온 것에서는 독수리가 나오지 않는 것인지 아니면 삼성 것에서는 다른 방법을 이용해야 하는지 알고 싶습니다. 만약 방법이 있다면 꼭 알려주세요. 또 『나이츠』의 묘수를 알려주세요.

김윤곤/경 1

A 이상하군요. 그게 왜 안되는지... 윤곤군이 아래 방향과 스타트 버튼을 눌러서 그렇게 된 것 같군요. 그냥 X+Y+Z만 누르면 되는데.. 만약 이렇게 해도 안된다면 다시 질문해주세요. 그리고 나이츠는 이번달에 공략이 나갔습니다.

Q 안녕하십니까 겜훈장님? 그동안 몸은 건강하셨는지요? 인사는 그만하고 본론으로 넘어가겠습니다. 저는 PS를 가지고 있고 PS용 『킹오파'95』를 가지고 재미있게 플레이하고 있지만 로딩 시간이 길어서 짜증나더군요. 제가 물어볼 것은 오메가루갈의 반달차기 기술입니다. 꼭 가르쳐주세요. 아! 또 다른 비법이 있으면 좀 가르쳐주세요. 그럼 다음달까지 몸 건강하세요.

조만식/

A 예! 물론 몸 건강 하지요. 언제나 건강하고 팔팔해야 게임을 재미있게 즐길 수 있답니다. 게임을 즐기실 때는 쉬면서 하시는 것 잊지 마시고요. 그럼 답변입니다. 간단한 기술을 모르시네요. →↓↘+발버튼을 입력하면 그 기술을 사용할 수 있답니다. 너무 강력한 기술이니 친구들과 즐기실 때는 자제(?)하세요~.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 네오지오용 구종게임인 『용호의 권2』를 즐기고 있는 유저입니다. 그런데 진짜 마지막 보스인 기스의 선택법을 모르겠어요. 그리고 각 캐릭터의 승리포즈를 자세히 보려해도 너무 빨리 지나가는데 딱 멈추게 할 수는 없는지요. 제발 가르쳐주세요. 안녕히 계세요.

김동철/경 9
일

A 용호의 권2를 즐기신다고요? 최종보스인 기스는 너무나도 강력한 캐릭터지요. 그러나 유감스럽게도 선택은 불가능합

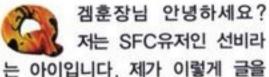
진짜 겜훈장은 겜요정? 800점

김상표/경

니다. 너무 집착하지 말아주세요~~ 승리포즈를 느리게 하는 것은 불가능합니다. 그러나, 방법이 없는 것은 아닙니다. 편법이기는 하지만 게임 장면을 녹화해서 느리게 재생한다면 자세히 볼 수 있겠죠?

안녕하세요? 겜훈장님. 제가 질문할 것은 두가지 입니다. CPS-II가 오락기인가, 우리나라에 수입이 왜 금지되었는지 궁금합니다. 마지막 한가지는 제가 게임음악CD를 사려고 몇번이나 114로 물어보니 없다고 해서 물어보는데요. 게임음악 CD는 어떻게 사나요?

박진수/경

이상한 정보들을 알고계시는군요. CPS-II 는 가정용 게임기가 아닌 오락실용 기판입니다. 캡콤의 오락실용 게임은 모두 이 기판으로 나옵니다. 예를 들면『스트리트 화이터 제로』,『다크 스토커즈』등이 이 기판으로 나온 오락실용 게임입니다. 수입이 금지되었다는 것은 어디서 들으셨는지요? 수입이 금지되었다면 오락실에서도『스트리트 화이터 제로2』등을 볼 수 없었겠지요? 현재 수입하고 있습니다. 마지막으로 게임음악 CD는 서울음반에 전화를 걸어서 문의하세요. 그러면 구입이 가능할 겁니다.

겜훈장님 안녕하세요? 저는 SFC유저인 선비라는 아이입니다. 제가 이렇게 글을 올리는 것은 다름이 아니옵고 게임챔프 단행본을 하나 더 만들어 달라고 부탁하기 위해서입니다.여기에 사정이 있으니... 만약 공략집이 없는 RPG를 하게 되면 저는 앞뒤가 꽉 막힌 듯 답답하기만 합니다. 그러니(제발) 겜훈장님이나 다른 게임 공략을 하시는 분은 RPG를 할 때 어떤 방법으로 게임을 하시는지를 작은 단행본으로 만들어 전국의 RPG 팬에게 RPG를 클리어하는 방법을 알려주셨으면 합니다.

김선비/서

음...어렵게 생각하면 어렵고 쉽게 생각하면 쉬운 질문이군요. RPG는 롤플레잉 게임의 약자입니다. 자신이 주인공이 되어서 세계를 여행하고 모험을 하며 경험을 쌓아서 목적을 달성하는 것입니다. RPG는 클리어를 목적으로 하는 것 보다는 그냥 RPG 자체를 즐기시는 것이 중요합니다. 그러므로 RPG를 즐기는 방법을 알려드리겠습니다.

RPG를 정말 재미있게 즐기려면 자신이 게임속의 캐릭터와 동화되어야 합니다. 정말 주인공이 된 느낌으로 게임을 즐겨야 하지요. 게임속의 사소한 일이라도 놓치치 않고 관심을 가지고 알아보고 사람들과의 평범한 대화들 속에서도 힌트를 얻을 정도로 신경을 써야 하지요. RPG를 즐길 때는 클리어를 목적으로 두고 하는 것 보다는 모험 자체를 즐기면서 하는 것이 중요합니다. RPG 뿐만 아니라 어떤 게임이던지 단순히 클리어를 목적으로 한다면 그것은 이미 게임을 즐기는 것이 아니지요. 모험을 하면서 천천히 진행시켜 나가다 보면 어느새인가 엔딩까지 와있을 것입니다. 그리고 단행본을 원하는 유저가 많다면 출간하도록 하겠습니다.

반갑습니다! 겜훈장님! 저번달에 뽑아주셔서 정말 감사합니다. 덕분에 새턴용「드래곤 포스」의 엔딩이 멀지 않았는데 가드만도우에서 막힙니다. 그래곤 크로스 등 온갖 기술을 써도 데미지를 입히지 못하고 있습니다. 눈의 신전 이벤트 등 챔프 분석집에 나왔던 이벤트는 모두 실행했는데도 말이죠. 제발 엔딩을 볼 수 있도록 도와주세요! 어떻게 하면 후반부에 가드만도우를 없앨 수 있을까요?

손희승/부

아아니?! 지난달에 뽑히고 또 뽑히셨다고요? 모든 독자들이 골고루 뽑히셔야 고른 답변을 드릴 수 있는데... 하지만 또 뽑히셨으니 답변을 해드리겠습니다.? 그 가드만 도우는 처음에는 어쩔 수 없었을 겁니다. 가드만도우를 물리치기 위해서는 드래곤포스를 얻어야 합니다. 이 게임이 원래 그런건지 분석이 원래 그런건지 그것도 아니라면 게임에 무슨 비리가 있을법도 한데 말입니다. 제가 플레이해 본 결과 이벤트의 순서가 없는 것 같군요(본지 6월호). 드래곤포스를 얻고 그.. 골다큰가 뭔가 하는 턱수염이 많이 난 사람과 동행으로 가드만도우에게 가야합니다. 물론 그전에 벌어졌어야 할 이벤트들은 거친 후의 얘기일테지요?

안녕하세요? 겜훈장님. 전 게임기를 산지 2달밖에 안된 SFC를 사랑하는 유저입니다. 전 SFC를 살 때「크로노트리거」를 사서 지금까지도 열심히 하고 있습니다. 얼마전에 마지막 보스인 라보스와 싸우게 되었는데 전 로보와 크로노,마왕으로만 싸워봤거든요? 그런데 꼭 라보스는 이길 수가 없네요. 그래서 질문입니다. 도대체 누구를 파티에 참가시켜 싸우는 것이 좋을지 좀 가르쳐주세요. 좀 오래되서 기억이 안나실 수도 있겠지만 기억하셔서 가르쳐주세요, 또 한가지 궁금점이 있는데 겜훈장의 그림들은 어떻게 보내나요? 될 수 있으면 자세한 설명 부탁합니다.

권세영/

라보스를 못 이겨서 정말 분통이 터지셨겠군요. 자신의 개성에 맞는 파티가 가장 좋겠지만.. 파티의 예를 원하시니까 참고로 제가 사용했던 파티를 알려드리겠습니다. 크로노+마르+마왕입니다. 회복을 자주 하면서 열심히 싸워보세요. 그러면 이길 수 있을 것입니다. 참! 라보스의 실체는 중앙의 것이 아니라 두개의 옵션중의 하나라는것. 꼭 기억하세요!! 겜훈장의 그림들은 엽서에 겜훈장의 모습을 멋있게!! 그린 후 겜훈장 엽서나 편지봉투에 넣어 담당자 앞으로 보내주시면 됩니다. 멋진 그림 기대할께요!!

겜훈장님께, 겜훈장님. 안녕하세요? 저는 분당에서 사는 위하나라고 합니다. (일명 미나착-'미'안해 '나'만 '착'해서) 이렇게 착한 제가 오빠가 힘들어하는 것을 보고 가만히 있을 수 있겠어요? 그래서 펜을 듭니다. 저희 오빠는 다소 오래된 게임인「드래곤볼-초사이어인 전설」을 하고 있습니다.어떻게 해서 나메크별까지 가서 나메크인 2명과 드래곤볼 2개를 구했지만 더이상 진전이 없습니다.그래서 저희 오빠는 반 미치광이가 되었지요. 저희 오빠가 더 이상 미치기 전에 어떻게 해야할지 알려주세요.-분당에서 하나 올림-

위하나 /

슈퍼컴보이용『드래곤 볼 Z-초사이어인 전설』을 즐기신다고요? 저도 옛날에 정말 재미있게 즐겼던 게임입니다. 지구를 지키기 위해 싸우는 Z전사들과 점점 초사이어인으로 발전해가는 손오공! 지금 생각해보아도 가슴이 두근두근 뛰네요. 에구.. 웬 횡설수설?? 미나착양. 오빠를 구하기 위해 잡담은 이만하고 본격적인 답변에 들어가도록 하지요. 나메크인 2명이 동료가 되고 드래곤 볼을 2개 모았다면..도도리아한테서 도망친 후 맞지요? 남서쪽으로 가보면 동굴이 하나 있습니다. 그곳에서 드래곤 볼을 찾아야 하지요!

알림!

겜훈장이 앞으로 게임진행에 관한 질문만 받게 변경되었습니다. 앞으로 하드웨어나 소프트웨어, 메이커에 대해서 알고 싶은 엽서는 "챔피의 H/W & S/W 연구실"로 보내주세요

◐ 장　　원 :2,000점
◐ 준 장 원 :1,500점
◐ 준준장원 :1,200점
◐ 입 선 작 :　500점

장원

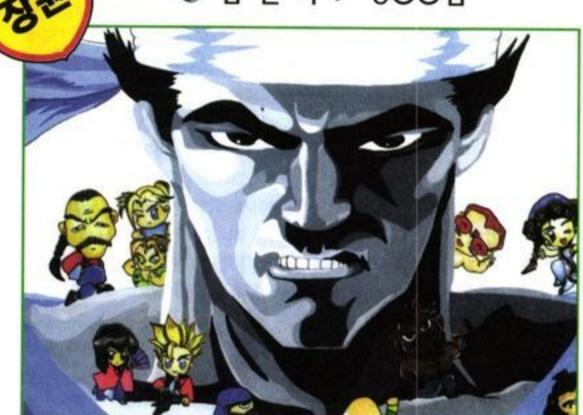
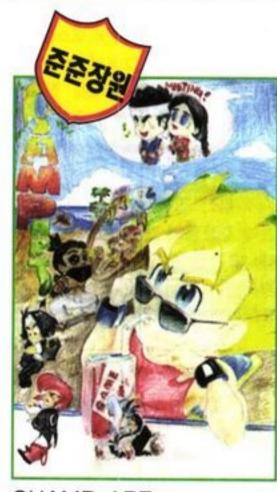
버파3!!

박성배 /

준장원

덤버 보라구!
VF vs 투신전

아키라 /

준준장원

CHAMP ART

지창호 /

달밤의 잭키

한화주 /

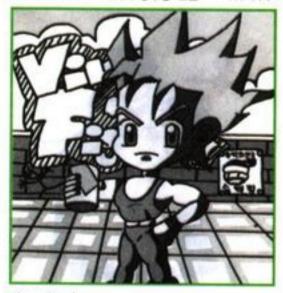
김~치 찰칵!

김동현 /

썰렁한 스트리트 화이터3!

변상일 /

정말 기대되요!

김수경 / 경기도 하남시 창우동 신안APT 413-804

Jacky!

김태환 /

열투 하오마루

김진현 /

신세기 에반게리온

황인환 /

일(?) 보는 사무라이

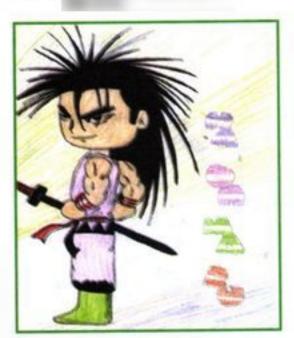
공필규 /

오! 나의 여신님들...

이준성 /

챔프 탐험대 모여라

천계성 /

전설은 사라지지 않으리라
XXX /

더 킹 오브 화이터즈 '96
최우진 /

4컷만화

아직은
차경준/

허리가 날씬한 타임 걸
김왕영 /

새턴을 나에게 주지 않으면...
이재삼 /

리틀 아랑전설
조현호 /

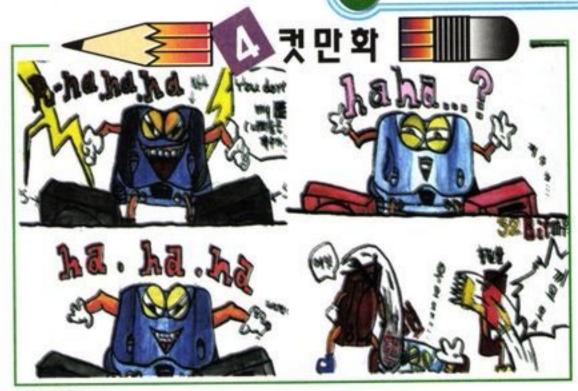
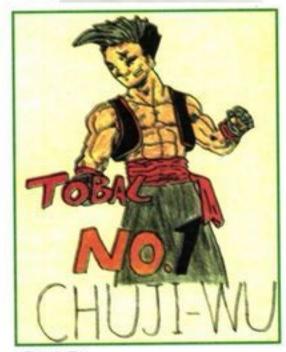
못생긴 사쿠라 화이팅
조원준 /

지난호 아트갤러리 아까비 상!!

소닉과 친구들
최혁선 /

나이츠! 완존히 독무대군!
이지훈 /

대두 하오마루
XXX / 3/1

츄지우
서대인 /

■96년 10월호 챔프 아트갤러리는?

주제가 없습니다. 자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤곳에 그려 보내셔도 상관 없습니다. 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락 됩니다.
당첨되신 분들께는 챔프점수를 드립니다.

오! 나의 여신님
전대식 / 서

마리오의 선택
류인근 / 9/8

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 15일에 마감입니다. 단, 15일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 그리고 지난 8월호부터 독자 여러분의 편의를 고려하여 PC통신으로도 챔프 아트갤러리에 참가 할 수 있게 되었습니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있다고 생각 하시는 독자분들의 많은 참가 바랍니다.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

버그를 잡아라!

지난달에는 시험기간이라 대부분의 독자분들께서 시험과 버그 헌터 임무 수행의 기로에 서서 수많은 갈등에 몸부림치다 결국 금쪽같은 시간을 쪼개서 잊지 않고 「버그를 잡아라」 코너에 참여해 주셨습니다. 정말 이 빅보스는 버그헌터들의 끊임없는 사랑에 밥 한톨 안먹어도 살이 찔 것만 같습니다. 하지만 고마움보다는 걱정이 앞섭니다. 학생 신분에는 시험이나 학교 수업만큼 소중한 것이 또 어디있겠습니까? 앞으로는 "시험기간에 버그를 잡았으니 제발 푸짐한 챔프점수를... "이러한 무식한 버그 헌터가 또다시 챔프를 두드리면 그땐 가차없이 헌터의 자격을 박탈, 6개월간 낙선자 트렁크 주위에 얼씬도 못하게 할 것입니다.

버그잡이 1호 아우님이 훔친 버그로 챔프 점수 살찌운 형님 이야기!

홍재명 / [blurred] 3000점

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님

저는 처음으로 버그를 잡아보는 조그만 소년입니다. 저는 형(홍종여명)을 따라서 버그를 잡아 선물 좀 타볼까 합니다.

그리고 비밀인데 형의 버그를 몇마리 몰래 훔쳤어요. 왜냐하면 버그가 무엇인지 몰랐거든요. 형에게 사죄하는 뜻에서 빅보스님! 제 점수보다 형 점수를 더 많이 주세요. 그래야지 제가 편안할 것 같아서요. 그리고 저도 점수 많이 주세요. 꼭 뽑아 주셔야 합니다. 저도 형처럼 낙선자 보따리에 들어가기 싫거든요. 왜냐하면 형보다 좋은 성적으로 전국 게임챔프 독자들에게 제 이름을 알리고 싶어서예요. 꼭 부탁합니다.

그런데 빅보스님 저도 형을 따라서 원고지에 쓰는데 원고지에 쓰면 무슨 좋은 일이라도 있는가요?

홍종여명/강원도 강릉시 옥천동 285번지 서울 한의원내 2500점

제가 왜 편지지 대신 원고지를 쓴 것인지 아십니까? 빅보스님.

지금까지 있었던 낙선자 티를 벗기 위해서죠.

그렇다고 빅보스님이 너무 하다는 것은 아닙니다. 공정하고 냉정한 판단을 내려야만 했던 빅보스님의 마음 어떠하셨겠습니까?

그런 뜻에서 노래를 한곡 지었습니다. 들어주세요. 제목은 스피드.

버그를 처음 본 순간 느꼈어
빅보스님이 얼마나 힘들지.
미칠 것 같아. 어어
버그를 잡는 거야~
오~ 버그 오~ 버그
도망가는 생각일랑 꿈도 꾸지마라~
빅보스님 앞에서면 조금만 코딱지 하나.

빅 보스 답신

어느날 빅 보스 앞으로 두툼한 편지 하나가 날아들었습니다. 버그를 얼마나 많이 잡았길래 이리도 뚱뚱한 것일까 하고 잽싸게 뜯어보았습니다. 하지만 위에 보시다시피(형님인 홍종여명의 편지) 별로 신통치 못한 사연이라 낙선자 쪽으로 던져버렸습니다. 그리고 일주일 정도 지나서 웬지 분위기가 똑같은 편지(원고지에 쓴 뚱뚱한 아우님의 것)를 받게 되었습니다.

그리고 그 깜찍한 사연에 매료되어 수많은 낙선자 편지 뭉텅이 사이에서 형님의 편지를 마구마구 뒤져서 겨우 찾아냈습니다. 형님의 편지를 외면하면 아우님이 살아남지 못할 것만 같은 불길한 예감이 들어서이지요. 그러니 버그 도둑질을 한 아우님을 너그러운 마음으로 용서를 해주시는 것이 어떨지요?

홍재명 버그 헌터님의 사연은 정말 재롱 덩어리였습니다. 버그가 뭔지 모른다는 것이나 형에게 점수를 더 달라고 했다가 나중에는 형보다 점수를 더 얻어서 한번 떠보겠다는 거나, 마지막으로 "원고지에 쓰면 무슨 좋은 일이라도 있나요" 라고 물어 본 것은 정말이지 너무너무 깜찍하고 발칙하지 뭐야?!

버그잡이 2호 용납은 되지만 용서는 안돼!

800점

문용선 / [blurred]

발신자 검색

안녕하세요? 주소와 이름이 같은 게 또 와서 이상하시죠. 저는 방금 엽서를 보내고 간절한 마음으로 챔프를 또 보고 있는데 아니 이럴 수가 버그가 또 보인 것입니다. 그래서 보낼까 말까 망설이다가 다시 한번 용기를 내서 또 보냅니다. 그런데 아무리 생각해 봐도 용납이!?

방금 보낸 이전 엽서에서도 버그를 9개씩이나 잡아서 보냈는데 이번에는 8개씩이나 발견 됐으니 참! 아무쪼록 양을 봐서라도 9월호에 실어주세요.

PS. 참 이거 전거랑 이거랑 한개로 쳐주세요.(주소나 이름이, 특히 이름이 특이해서 찾기가 쉬울 것입니다)

빅 보스 답신

방금 엽서를 보내고 간절한 마음으로 챔프를 또 보았다는 말이 너무 왕 유머러스하군요!

또 전거랑 이거랑 한개로 쳐달라니요. 우하하 정말 웃긴다 웃겨!

하지만 간절한 마음을 외면할 순 없지요! 하지만 다음에는 아무리 간절하더라도 편지는 한번만 보내주세요. 빅보스는 많이 받을 수록 물론 기분 좋지만 버그 헌터들이 좀더 유익한 일에 시간을 할애하면 얼마나 이쁠까?

버그잡이 3호 미스터 행운! 그대의 행운을 반만 뚝 잘라준다면...

이종광 / [blurred] 800점

발신인 검색

하! 하! 하! 해! 하!

안녕하세요? big boss님!

저로 말할 것 같으면 행운의 사나이 MR. LJK라고 합니다.

제가 행운의 사나이라고 하는 이유는 '환타 - 삼성새턴' 행운 대잔치 2차에서 1등으로 새턴을 탔기 때문입니다.

그리고 챔프 어린이날 기념 퀴즈 -단어알아 맞추기-에 뽑혀 전화카드까지... 그런데 전화카드가 오지 않았답니다. 주소가 틀렸으니 제발 다시 보내주세요. 밤마다 꿈에 전화카드가 나타나서 정말 괴롭답니다.

PS. 아트 갤러리에서 주제도 없는데 주제와 다른 그림을 그려 보내면 탈락된다니... 말이 안된다고 생각 안하십니까?

빅 보스 답신

정말 부러워서 속이 쓰리는 군요.

이몸은 이제껏 한번도 행운을 잡아본 적이 없습니다. 어느날인가는 꽃돼지들 사이에 끼어서 뜨거운 해변가를 행군하는 꿈을 꾸었습니다. 이건 정말 신이 내려주신 첫번째 기회라고 생각하고 복권을 샀습니다.

하지만 결과는 늘 같았지요? 라디오나 그 어떤 행운 잔치에 응모를 해도 한번도 뽑힌 적이 없답니다.

배는 아프지만 새턴을 받은 것을 축하드리며, 전화카드는 좀 양보하면 안될까요? 정 받고 싶으시다면 친구와 함께 챔프에 와서 '꿍따리 사바라'에 맞춰 춤을 추시면 따블로 드리겠습니다. 뭐라꼬 치사하고 드럽다고?

PS. 전화카드는 편지를 받은 즉시 부쳤습니다. 이제 더이상 전화카드를 그리는 애절한 악몽은 꾸지마십시오!

따뜻하고 뽀얀 빅보스의 가슴에 파묻히고 싶어~

조치연 / 800점

발신자 검색

안녕하십니까? 빅보스님

저는 8월호에 버그잡이 3호(후환이 두려워 이름은 밝히지 않겠음)를 쓰신 분이 대단한 악필의 소유자였는데도 제일 모자란 점수도 아니고 낙선도 안 시키신 빅보스님에게 감동을 해서 책을 뒤적이며 버그를 잡았습니다.

빅보스님의 점수를 기대하며 그럼 이만...

빅 보스 답신

이제서야 이 빅보스의 실체를 파악하셨군요! 우하하~ 이몸은 가슴이 너무 따뜻해서 등에까지 땀띠가 날 정도입니다.

지난호에 악필 버그 헌터와 밥풀 사연을 소개한 후로 더러운 편지와 괴발개발로 쓴 편지가 속출하고 있어 두통을 앓고 있습니다. 그런 얄팍하고 미련한 방법으로는 이 빅보스의 마음을 움직일 수 없다는 것을 왜? 워째서 모를까요?

아무튼 조치연 버그 헌터님의 앞으로의 활약을 기대하겠습니다.

이달의 미저리 3

앞으로는 버그를 잡아라 코너에서 미니 이벤트로 미저리 3분을 뽑겠습니다. 빅보스가 무서워하는 버그 헌터들은 바로 요런 분들입니다. 정말 겁나게 무식하고 겁나게 화끈한 충고를 해주시는 분들의 사연을 뽑아 1,000점씩 드리겠습니다.

이효성 / 호

흑흑~ 안녕하십니까? 빅보스님

전 저번달에 버그 코너에 맨 꽁무니 뒷줄에 실린 학생입니다. 제가 이렇게 슬퍼하는 이유는 바로 여기에 있습니다. 처음엔 뽑혀서 기분이 만점이었지만 학교에서 시험을 쳐보니, 우째 이럴 수가! 꼴등을 해버린 게 아니겠습니까? 너무 기가 막혀 말도 안나왔습니다.

또, 동생과 카드 게임을 해도 제가 전부 져서 무려 50대씩이나 맞았습니다. 그러니까 빅보스님! 제발 저를 버그잡이 1호로 뽑아주시면 안될까요? 염치없는 말이지만 혹시라도 반에서 1등하게 될지, 카드게임에서 전승을 기록할지 누가 알겠습니까?

그럼 빅보스님만을 믿을께요!

김현준 /

8월호 버그잡이 1호. 밥통을 연 것이 신의 개시였단 말인가?

냉면 개시, 냉우동 개시, 팥빙수 개시.

여름이라 빅보스님이 더위를 잡수셨군요. 찬음식이 생각나시나 보죠?

잘해요! 좀! 잘해! 개시 => 게시

저에게 상상을 불허하는 챔프 점수를 던져 주십시요. 그러면 제가 차곡차곡 모아서 그 은혜 보답하겠습니다. 전 남자거든요. 원래 남자는 스케일이 커야 한대요. 만약 제 정중한 부탁을 무심코 넘겨버리거나 무시하신다면 챔프에 제 동생들 여럿 보내드리겠습니다.

권세영 /

지금은 7월 5일인데 오늘 학교에서 챔프를 보다가 들켜서 빼앗겼어요.

하지만 그전에 메모를 해두어서 이렇게 보내는 겁니다.

"역시 메모는 중요해" -히히

버그 빙수

80P 무선 조이패드 사진과 3DO 게임 CD 사진이 뒤바뀜
88P STOTY -) STORY
91P 소핑 -) 쇼핑
101P 투신전 2사진에 북사스 로드사진이!
101P 세블일레븐 -) 세븐일레븐
164P 킹오브 더 파이터즈'95 -) 더 킹오브 더 화이터즈'95
124P 랑그릿사3 사진 -) 스와제로2 사진
125P 젠 -) 로렌트
128P 스트리트 화이터즈 제로 2 -) 스트리트 화이터 제로 2
화이터즈 스워즈 장르 : 어드벤처 -) 격투 액션
118P 칠리티 -) 퀄리티
174P 시랄 수가 -) 식일 수가
181P 오피닝 -) 오프닝
부록 13P 쇼와 가이아 사진이 바뀜
부록 챔프 게시판의 4000점 사진과 10000점 사진이 바뀜
부록엽서 : 책에는 SS를 준다고 되어 있는데 엽서에는 여전히 SFC

낙선자 바이킹

이번호에는 응모해주신 분들이 너무 많아 낙선자 바이킹에 모두 태워드리지 못했습니다. 마음같아선 버그를 잡아라를 3페이지로 늘려 모두 다 실어드리고

500점

300점

금단의 비법

챔프점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 챔프점수 200점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

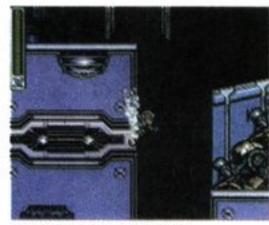
플레이 스테이션

록맨X3 — 하이퍼 칩 입수

우선 장비를 최강의 상태로 해 둔다. 필요한 것은 서브 탱크 4개, 라이프업 8개, 파트 4개, 라이드 아머 4개이다. 다만 강화 칩은 집지 말자.

이 상태라면 체력이 가득 찬 상태에서 최초의 드프라 스테이지에서 철구가 굴러오는 곳의 바로 앞에 있는 구멍에서 왼쪽 벽을 타고 내려가면 숨은 통로를 발견할 수 있으며 그 안에서 하이퍼 칩을 입수할 수 있다. 강화 칩에서 파워업할 수 있는 파트는 1개 장소뿐이지만 하이퍼 칩은 모든 파트를 강화시킬 수 있다. 하지만 패스워드 등에서 재현하면 없어지므로 주의해야 한다.

키워드 : 강화 칩 이외의 장비를 최강의 상태로 해서 최초의 드프라 스테이지의 철구 앞에 있는 숨은 통로에 들어간다.

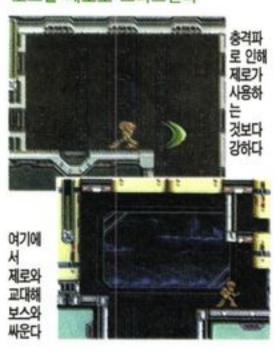
HYPER.C에서 언제나 차지 쇼트를 쏠 수 있다

철구 앞, 바로 여기서 내려오면 된다

록맨X3 — 최강의 무기를 전수

우선은 전반부에서 등장하는 바바 Mk-II를 스피닝 브레이드나 레이스프랏샤로 도망가지 못하게 한다. 그 다음에는 드프라 스테이지의 2면까지 가면 중간 보스로 모스키타스가 등장하는데 이것을 제로를 사용해 쓰러뜨린다. 모스키타스의 바로 앞까지 제로로 바꿔두지 않으면 교대할 수 없게 된다. 그러면 제로는 모스키타스와 비기게 되고 빔 샤벨을 얻을 수 있다.

커맨드 : 2번째 드프라 스테이지의 보스를 제로로 쓰러뜨린다

충격파로 인해 제로가 사용하는 것보다 강하다

여기에서 제로와 교대해 보스와 싸운다

캡틴 조바시 — 같은 팀끼리의 대전

우선 2P 측에도 콘트롤러를 접속해 둔다. 그리고 타이틀 화면에서 2P측 상, 하, ▲, X, 좌, 우, ■, ●순으로 누르면 같은 팀 대전이 가능하다.

꿈의 대결, 츠바사 대 츠바사!

바이오 하자드 — 옵션 모드 출현

캡콤 게임의 표준 장비라고 할 수 있는 키 컨피그가 『바이오 하자드』에도 변함없이 등장한다. 그 방법은 통상 게임 화면에서 스타트, 셀렉트 L1, R1을 동시에 누르면 된다. 이것으로 옵션 화면으로 바뀌어 키 컨피그와 사운드 설정이 가능하게 된다. 사운드 설정은 스테레오나 모노랄으로, 키 컨피그는 준비된 3종류의 키 할당에서 선택할 수 있다. 순간적으로 죽음을 넘나드는 게임인 만큼 신중하게 설정해야 할 것이다.

통상 화면일 때에 L1, R1 스타트 셀렉트 동시에 누른다

대전략 플레이어 스프릿 — 연합군을 사용할 수 있다

각국의 국가별 생산 타입의 유니트는 병기의 균형이 고르지 못하다. 여러나라의 유니트를 사용하고 싶다고 생각하는 사람은 이 비법을 사용하면 숨은 생산 타입의 연합군을 고를 수 있다. 출현 방법은 생산 타입을 선택할 때에 셀렉트를 누르면서 결정하면 된다. 결정할 때에는 어느 나라의 생산 타입이라도 상관없다. 연합군은 각국의 유니트가 알맞은 밸런스로 배치되기 때문에 사용하기 상당히 편리하다. 최후의 대전략 이외의 모드에서 사용 가능하다.

이 화면에서 셀렉트를 누르면서 결정한다

킹 오브 화이터즈'95 — 데미지를 더 많이!

우선 팀 에디트로 보스를 고른다. 루갈로 상대를 잡아서 내던질 때 아무 공격이나 혹은 필살기를 사용해 보자. 그러면 그 만큼의 공격 데미지를 더 줄 수 있다. 단, 초필살기는 제외

킹 오브 화이터즈'95 — 로딩을 더 빠르게!

새턴용에 비해 엄청나게 느린 로딩시간 때문에 짜증이 나는 유저들이 많을 것이다. 그러나 느린 로딩을 조금이나마 빠르게 만들 수 있는 비법이 있다.

먼저 옵션으로 들어가서 옵션 화면에서 L1, L2, R1, R2를 동시에 눌러보자. 그러면 WON ON(OFF)를 정할 수 있는 옵션이 생길 것이다. 이것으로 승리 포즈의 유무를 정할 수 있다. 승리 포즈를 없애면 그만큼 로딩이 빨라지므로 쾌적한 게임을 즐길 수 있을 것이다.

킹 오브 화이터즈'95 — 패드 리셋

게임 도중 리셋하고 처음부터 다시하고 싶을 경우가 있을 것이다. 이때 PS 본체까지 가서 리셋 버튼

을 눌러야 하는 불편함이 있었으나 패드로 간단히 리셋하는 방법이 있다. 방법은 셀렉트+■+●+X버튼을 동시에 누르면 된다.

킹 오브 화이터즈'95 — 3인 모두 같은 캐릭터를

먼저 루갈을 만든 후↑○→□←×↓△를 2~3번 입력하면 캐릭터 선택시 소리가 난다. 그러면 팀 에디트를 할 때 같은 캐릭터를 선택할 수 있다.

손경호 /

킹 오브 화이터즈'95 — 빨리 진행하기

옵션에서 뮤직을 선택 후 L1, L2, R1, T2를 모두 누르면 소리가 날 것이다. 그러면 옵션에 새로운 것이 생기는데 이것을 OFF하면 점수 계산이 안나오고 게임을 빨리 진행시킬 수 있다.

김동환/

더블 드래곤 — 듀크와 슈고를 선택하자!

게임을 시작한 후 빌리에서 3초-마리안에서 3초-홍푸에서 3초-지미에서 3초 순서로 커서를 옮기면 보스인 듀크와 슈고를 고를 수 있다.

구본관 / 대구시 달서구 이곡동 295

하이퍼 올림픽인 애틀란타 — 간단 리셋

플레이 도중 L1, R1, START, SELECT를 동시에 누르면 타이틀 화면으로 돌아간다. 또 장대 높이 뛰기, 높이뛰기는 높이 조정때 START를 누르면 3가지 메뉴가 나오는데 RESET을 선택하면 타이틀 화면으로 돌아간다.

천지를 먹다2 — 숨겨진 비기 사용

게임 타이틀 화면에서 R1, L1, R1을 입력하면 제목의 글씨가 빨간색에서 파란색으로 변한다. 그러면 숨겨진 비기를 사용할 수 있다.

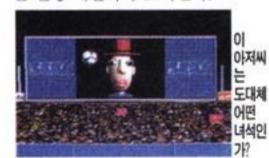
관우—↓↑↓↑+펀치 황충—↓↑↓↑+펀치
위연—↓↑↓↑+펀치조운—↓↑↓↑+펀치

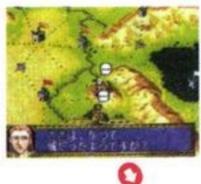
방용석/

삼성새턴

빅토리골 '96 — 멀티비젼 영상이 변화

모드에 상관없이 게임을 시작한다. 그리고 플레이어가 HOME에서 이겼을 때 시합 종료 호루라기 소리가 없는 순간 L과 Z를 계속 누른다. 그러면 아저씨의 그림이 투영된다. 또 플레이어가 AWAY에서 이겼을 때 똑같이 R과 X를 계속 누르면 실황 해설자가 표시된다.

이 아저씨는 도대체 어떤 녀석인가?

드래곤 포스 — 엘리멘트 성의 숨겨진 이벤트

우선 군주에 상관없이 게임을 시작한다. 다음에 폐허가 된 엘리멘트 성을 수복해서 성을 건설한다. 그리고 성을 쌓고 성 레벨을 올린다. 성 레벨이 일정치 이상이 되면 아래 표같은 이벤트가 발생한다. 단, 성 레벨이 30이상이 된후 발생하는 이벤트는 군주가 엘리멘트 성에 없으면 안된다.

우선은 이 폐허를 수복해서 엘리멘트 성을 건설하자

원령휘장을 입수할 수 있다

엘리멘트	성의 숨겨진 이벤트 일람
성 레벨	발생하는 이벤트 내용
10 이상	「여자의 흐느껴 우는 소리가 들린다」라는 보고가 들어 있다
20 이상	성 안에 있던 무장이 전원 내쫓긴다
30 이상	성에 얽힌 이야기를 들을 수 있고, 원령휘장을 얻을 수 있다(군주가 있을 때만)

드래곤 포스 — 리스키마를 동료로 하는 방법

리스키마 등장 이벤트가 발생하기 전에 리스키마가 출현하는 성으로 무장을 10명 설치해 둔다. 그 성 위에 8명 미만의 사단을 대기시키자. 그러면 이벤트 발생시에 성내의 무장이 내쫓기는 대신에 대기하고 있던 사단이 성으로 들어간다. 이 사단에 리스키마와 적측 선원에 가세한다.

웬일인지 리스키마가 동료가 된다

더 킹 오브 화이터즈'95 — 100만점의 비밀이!!

새턴용 『더 킹 오브 화이터즈 '95』의 1P 플레이로 100만정 이상의 점수를 얻어 네임 엔트리하면 그 이후 플레이에서는 필살기 커맨드가 바껴버린다. 전원을 꺼도 효과는 계속되므로 원래 상태로 되돌리기 위해서는 새턴 본체의 게임 데이터(K_O_F_95_01 OMEGA FILE)을 삭제하지 않으면 안된다.

좋아하는 이름을 입력하자

호황권 커맨드로 용호난무가 들어간다. 게다가 전원을 꺼도 원래 상태로는 되돌아가지 않는다

더 킹 오브 화이터즈'95 — 쿄의 대공기 높낮이의 순간변화 조작법

쿄의 백식 귀신가르기(→↓↘+X or A)사용시 A버튼을 누르면 높이 점프하고 X버튼을 누르면 낮게 점프한다. A버튼을 눌러서 기술을 호쾌하게 사용하고 싶은데 실수로 X버튼을 눌렀을 경우 X버튼을 누르자마자 B버튼을 누르면 A버튼을 눌렀을 때의 효과가 나온다.

한승재/

드래곤볼Z 위대한 드래곤볼 전설 — 돌연 SP 모드로

본래는 Z 캠페인 모드를 클리어하지 않으면 플레이할 수 없는 "SP 모드"를 간단하게 즐길 수 있는 비밀 기술을 소개한다.

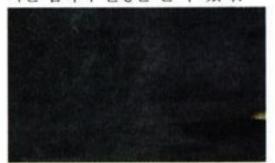
방법은 타이틀 화면에서 오른쪽 커맨드를 입력하는 것만으로 OK! 꿈의 배틀을 30전이나 즐길 수 있는 모드.

친숙한 타이틀 화면이다. 침착하게 커맨드를 입력하면 OK

타이틀 화면에서 X와 Y와 Z와 L과 R과 스타트 버튼을 동시에 누른다

이 같이 "SP 모드"가 추가된다

건 그리폰 — 엔딩 커맨드

타이틀 화면 중에 「PRESS START」라 표시되어 있을 때 아래, 위, 우, A, 좌, 스타트 순으로 누른다. 그리고 「MAIN GAME」을 선택해 게임을 스타트하자. 그러면 갑자기 엔딩을 볼 수 있다.

지금까지 엔딩을 볼 수 없었던 사람들도 이 기술 하나로 OK!

스워드 앤 소서리 — 게임 클리어 후의 미드 드라마

우선 게임을 클리어해서 엔딩을 마지막까지 본다. 그리고 「FIN」 문자가 표시되어 있는 화면에서 6~7분 기다리자. 그러면 화면이 바뀌고 「그 뒤」라는 음성만의 미드 드라마를 들을 수 있다.

이 화면에서 기다려보자

루시온들의 그 뒤 이야기를 들을 수 있다

도어 정령왕기전 — 2인용을 즐긴다!

필드에서 Z버튼을 눌러 무기 선택 화면을 부른 후 X버튼과 L버튼을 동시에 누른다. 그러면 위에서 레온이 한명 더 떨어진다.

장준호 /

도어 정령왕기전 — 옵션을 추가한다

엔딩을 본 후 옵션에 가면 레벨 조정과 랭킹을 볼 수 있다.

무명씨 /

아랑전설3 — 숨겨진 보스들을 고른다!

아무 캐릭터로 게임을 클리어하면 세이브 여부를 묻는데 Yes를 고른 후 NEW GAME을 선택해서 게임을 다시 시작한다.

캐릭터 선택 화면에서 테리 → 홍푸 → 마이 기스 → 밥 → 앤디 → 브랑코 → 죠 → 마리 순으로 커서를 옮기며 각각 R 또는 L버튼을 1번씩 눌러주면 보스를 고를 수 있게 된다.

구본관 /

슈퍼컴보이

루드라의 비보 — 다른 파티에서 최종장으로 간다

듄의 장을 시온과 사렌트의 파티로 플레이할 수 있는 기술을 소개한다.

우선 듄의 장 「현재의 신전 벨잔디」까지 게임을 진행해 신전에 있는 세이프 포인트로 세이브를 한다. 여기에서 일단 게임을 종료한 후 같은 화일 안에 있는 시온 또는 사렌트 장을 선택해 게임을 다시 시작하자. 이 뒤 저승세계 마을의 남쪽에 있는 「해구 비프레스트」에 가서 해구의 제일 깊은 곳으로 가면 웬일인지 방주가 있다. 여기서 방주에 안으로 들어가 다리에 있는 염소에게 이야기를 건 후 밖으로 나오면 「현재의 신전 베르잔디」로 가게 된다. 그리고 이 후 이 시점의 파티(시온 또는 사렌트의 파티)로 듄의 장을 플레이할 수 있다. 더욱 이 파티대로 최종 보스를 쓰러뜨리고 엔딩까지 게임을 진행시킬 수 있다.

시온의 파티로 신전 보스 캐릭터와 대결할 수 있다

루드라의 비보 — 식칼을 살 수 있다

우선 장에 상관없이 정기선으로 옴파로스에 도착한 후 누크의 가게로 간다. 여기서 누크에게 이야기를 건 후 일단 밖으로 나와 다시 가게 안으로 들어가자. 그러면 누크가 없고 대신에 할머니가 가게 카운터에 있다. 이 할머니에게 이야기를 걸어 '남비', '앞치마', '도마' 3가지를 사자. 그 뒤 다시 이 할머니에게 이야기를 걸면 강력한 숨겨진 무기인 '식칼'을 살 수 있다.

누크에게 이야기를 건 후 가게를 나와 다시 가게 안으로 들어가면 할머니가 대신 가게를 보고 있다

다시 이야기를 걸면 강력한 무기 '식칼'을 살 수 있다

드래곤볼Z 하이퍼디멘션 — 등장 장면을 생략

대전 모드 또는 천하일무도회를 시작하고 1P측과 2P측 캐릭터를 결정했다면 A를 연타하자. 그러면 평상시라면 결정한 캐릭터의 등장 장면이 시작되지만 그것을 생략해서 즉시 스테이지를 선택할 수 있다.

1P측과 2P측의 캐릭터를 선택하여 종료하고 즉시 A를 연타하자

캐릭터 등장 장면을 생략해서 즉시 스테이지를 선택할 수 있다

트래저 헌터G — 착한 아이에게 포상을

레클 마을의 제일 북쪽에 있는 집 앞으로 가서 입구의 문을 조사한 후 안으로 들어가자. 그러면 집 사람이 노크를 한 후 들어오라고 하며 칭찬해준 후 공격력을 올리는 「어택 링」을 준다.

반드시 문을 노크하고 들어가면

집 사람이 칭찬한 후 아이템을 선사한다

트래저 헌터G — 비겁한 포즈

마을과 던전 등 어디라도 좋으니 캐릭터를 조작하지 말고 잠시 가만히 두자. 그러면 주인공 레드 이외의 파티 전원이 각각 다양한 포즈를 하기 시작한다.

아무것도 하지 않고 가만히 있자

각각 다양한 것을 하기 시작한다

슈퍼마리오 RPG — 뜻밖의 장소에서 대화

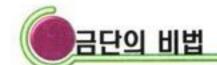
로즈 타운 왼쪽 위에 있는 스위치로 계단을 움직일 수 있는 집의 뒤쪽으로 가자. 여기에는 화면상에는 볼 수 없는 숨겨진 사람이 있다. 이 사람으로부터는 요스타 섯바에 대해서 힌트를 들을 수 있다.

로즈 타운의 이 장소에서 화살표대로 진행한다

집 안쪽에 숨겨진 사람과 이야기를 할 수 있다

슈퍼마리오 RPG — 피치 공주의 비장의 물건

피치 공주의 방에 숨겨져 있는 비밀을 소개한다.

피치 공주가 동료가 아닌 때에 키노코 성에 있는 피치 공주의 방으로 간다. 여기에서 난로의 오른쪽 벽을 조사하자. 그러면 「피치의 XXX」를 발견할 수 있다. 그뒤 유모가 화를 내서 「피치의 XXX」를 되돌려주면 대신에 「키노코」를 받을 수 있다. 피치 공주가 있을 경우 이 장소를 조사하면 피치 공주가 화를 낸다.

이 장소를 조사하면 「피치의 XXX」를 발견할 수 있다

화를 내는 대신에 「키노코」를 받을 수 있다

슈퍼마리오 RPG
키노코 무한 입수법 & 숨겨진 아이템 찾기

드래곤이 있는 곳의 왼쪽 끝에 석상이 하나 있는데 그 석상에 가서 조사를 하면 키노코를 계속 입수할 수 있다.

또 위의 석상 왼쪽에 공간이 더 있는데 그곳을 조사하면 아이템들을 많이 얻을 수 있다.

남현 /

록 맨7
대전모드

「1415을 입력 후 L+R+START, 5585, 7823, 6251」

서동일 /

록 맨3
무적의 패스워드

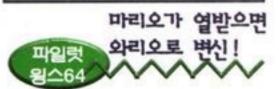
「4174을 입력하면 모든 아이템을 다 얻을 수 있다. 2165, 6162, 7166」

성검전설3
여관에서 공짜로 잡자기

노움을 구출하기 위해 여관에서 돈을 주고 잠을 잔다. 다시 여관에 오면 잘것이냐? 말것이냐? 를 묻는데 예를 고르면 공짜로 잘 수 있다.

채희승 /

닌텐도64

파일럿 윙스64
마리오가 열받으면 와리오로 변신!

B정의 자이로콥터 3번째 코그! 메카호크가 나오는 코스에서 산중턱에 얼굴상들이 있는데 거기에 마리오의 얼굴이 있다. 평소에는 웃고 있는 마리오이지만 미사일을 3~4발 발사하면 갑자기 마리오의 얼굴이 와리오 얼굴로 변한다. 파일럿의 뺏지를 따려다가 지친 여러분들께 신선한 충격이 아닐 수 없을 것이다

손창현 /

보통때 웃고 있는 마리오

앗! 와리오 닷!

미니 컴보이

열투더킹오브 화이터즈'96
이도저도 아닌 초필살기

우선 쿄 사카자키, 유리 사카자키, 시켄스우, 키사라기 에이지, 야가미 이오리, 하이데른으로 게임을 시작한다. 다음에 초필살기를 입력할 수 있는 상태로 한 후 적에게 향해 장풍계 필살기를 약하게 내보내자. 그뒤 즉시 초필살기를 구사하면 이전에 약하게 한 필살기를 추월해 버린다. 이 때 초필살기가 적에게 적중되면 기술을 전개하고 있는 중에 약하게 나간 필살기가 적중되어 버린다. 그러면 적이 뒤로 몸을 젖히는 포즈를 취하고 초필살기가 도중에서 끝나 버린다. 즉 초필살기 도중에 적의 체력이 없으면 필살기가 적중되어도 중단되지 않는다. 또 하이데른은 초필살기 대신에 필살기 네크 로링을 사용해도 OK!

적에게 연속으로 기술을 가하고 있는 중에 뒤에서부터 필살기가 날아들어간다

필살기가 적에게 맞으면 도중에 멈춰 버린다

열투더킹오브 화이터즈'96
컴퓨터가 조작

자신이 선택한 캐릭터를 컴퓨터가 조작하는 기술을 소개한다.

게임 셀렉트 화면에서 1P측 또는 2P측의 B를 누르면서 모드를 결정하자. 그러면 캐릭터 선택 화면의 커서가 COM으로 바뀐다. 이 뒤 캐릭터를 결정하면 선택한 캐릭터를 컴퓨터가 조작한다. 또 「SINGLE VS」 또는 「YEAM VS」로 1P측과 2P측의 B를 누르면서 모드를 결정하면 커서 모두 COM으로 변경할 수 있다.

캐릭터 선택 화면의 커서가 1P에서 COM로 바뀌어 있다

아케이드

소닉 더 화이터즈
슈퍼 소닉 고르기

CPU전에서 소닉을 선택하여 한번도 지지 않고 화이널 스테이지 메탈 소닉전에서 1승을 선취한다. 이것이 최저 조건이다. 메탈 소닉을 이기는 것이 약간 어렵지만 어쨌든 이기면 두번째에서는 하이퍼한다. 그때 소닉이 슈퍼로 변신할 수 있다!!

조건1-한번도 지지않고 메탈 소닉을 만난다

조건2- 즉시 하이퍼화 하면 OK!!

텐가이드
숨겨진 캐릭터 고르기

가장 오른쪽의 ?에 가서 ↑3번, ↓3번, ↑7번을 하면 노랑머리에 상의를 입지 않은 애꾸가 등장한다.

조우근 /

던전&드래곤즈
드래곤 슬레이어 얻기

SEA OF LAVA에 가기 전에 밑으로 떨어지는 곳이 있을 것이다. 그때 세개의 동굴을 지나게 되는데 2번째 동굴에서 용과 싸울 것인지 묻는다. 여기서 NO, NO, YES의 순서로 대답하면 용과 싸우게 된다. 여기서 바스타드 검을 얻을 수 있고 용과의 싸움에서 기사 또는 도둑 또는 엘프 또는 드워프가 뿔을 얻는다면 상점으로 가자. 그러면 드래곤 슬레이어를 얻을 수 있다.

던전&드래곤즈
마법사의 초필살기

마법사 레벨이 9이상이고 빨간 지팡이를 얻는다면 지팡이가 번쩍일때 모든 버튼을 누른다.

던전&드래곤즈
금관과 투구 얻기

하늘을 나는 배에서 떨어졌을 때 마을로 가면 2명의 거인 왕과 싸우게 된다. 이때 도둑으로 이 둘과 접촉하면 금관과 투구를 얻을 수 있다.

챔프클럽

스모카의 대모험

3차원 그래픽으로 그려진 6개의 신비한 세계를 여행하면서 1,200개의 영어 단어를 익힐 수 있도록 꾸민 에듀테인먼트 소프트웨어.
가격은 26,400원
문의처 : LG 소프트웨어

종이와 연필 그리고 물감

어린이용 워드 프로세서라고 할 수 있는 이 타이틀은 편시 편지지나 메모지 같은 예쁜 바탕그림이 50여개나 있어 깜찍한 바탕 위에 글과 그림을 넣어가며 재미있게 문서를 편집해 초대장이나 축하카드 등을 직접 만들 수 있다.
문의처 : LG 소프트웨어(02) 3459-5800
가 격 : 15,400원

KM-206 CD 자동청소기

한번에 자동으로 작동되어 CD롬 드라이브를 세척해 주는 컴퓨터 바이러스 방지용 CD 크리너
가격 :15,000원
문의처 : 키모 082-023-0600

KM-717 칼라 마우스 패드

- 규격 : W200×D250mm
- 재질 : EVA 스폰지/P.E

다양하게 디자인된 키모 마우스 패드.
가격 : 5,000원. 문의처 : 키모

슈퍼컴보이 SF RGB 케이블

이 제품은 슈퍼컴보이를 RGB 모니터로 즐길 수 있도록 해주는 케이블로
가격은 20,000원. 문의처 : 게임 본부(02)701-1667

떡갈나무 백화점

떡갈나무 백화점은 유아용 수리·탐구영역 CD 롬으로 방울이와 따롱이는 떡갈나무 백화점의 주차장, 식료품 매장, 잡화, 의류 매장 등에서 자연스럽게 수리 개념을 익히며 숫자만큼 고리끼우기 등의 재미난 게임과 운동기구 짝맞추기, 시간 알아맞추기 등의 놀이로 종합 수리, 탐구 능력을 키운다.
문의처: LG 미디어(02) 593-0418, 가격: 20,000원

세듀카 21

대화식으로 구성된 멀티미디어 과학 백과사전 세듀카 21은 진귀한 사진과 화려한 그래픽, 생동감 있는 비디오와 애니메이션 등 8천 여개의 엄선된 시청각 자료들이 대화식으로 전달돼 학습 효과를 높여준다. 상하편으로 나뉘어져 과학 전반에 관련된 다양한 내용을 주제별로 다루고 있으며 스크랩과 과제물 등에 활용할 수 있도록 인쇄 기능도 제공된다.
문의처 :계몽사 (02) 531-5500, 가격 : 77,000원

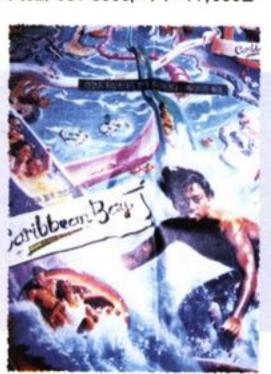
미니컴보이 렌즈

미니컴보이 렌즈는 미니컴보이의 파손 방지를 위한 렌즈로 가격은 3,000원. 문의처 : 게임 본부

가볼만한 곳

에버랜드 워터파크 「캐리비안 베이」

용인에 파도풀이 탄생했다. 550m 물위에서 블랙홀 같은 원통형 슬라이드를 타고 내려오는 짜릿한 공포가 무려 18여종이 준비되어 있으며 어린이를 위한 키드풀도 마련되어 있다. 15,000명이 동시에 즐길 수 있는 세계 최대의 실내외 복합 워터파크에서는 기존의 어뮤즈월드에서는 느껴보지 못했던 모험과 낭만을 만끽할 수 있을 것이다.
특별 교통편 : 양재역 스포타임앞 한화관광(577-3232)
대중 교통편 : 교대전철역 500-1 좌석버스 문의처 : (0335) 30-3114~6

영화

리차드 Ⅲ

리차드Ⅲ는 올해로 46회를 맞는 세계 3대 영화제 중의 하나인 「베를린 영화제」에서 은곰상인 감독상을 수상한 작품이다. 현대적 감각에 맞게 제작된 리차드 3세는 원작에서의 칼과 방패 대신 탱크와 장갑차가 등장해 보다 사실감을 느낄 수 있도록 제작되었다.

리차드 3세는 셰익스피어작을 바탕으로 하지만 최첨단 헐리우드 액션과 어드벤처로 중세의 모습이 아닌 근대적인 모습으로 어지러운 현 정치계를 풍자하고 있다.

문의처 : 지맥 필름 (02) 269-1181
개봉일 : 8월 말 예정

비디오

다크브리드

우주 프로젝트 연구소 오메가. 그 곳에서 발사한 아쿠아리스 7호가 어느날 갑자기 불시착한다.

그러나 우주선에 탑승한 6명의 비행사들이 우주에서 원인모를 기생충에 감염되었음이 밝혀지자 그들에 대한 생포 명령이 떨어지고... 이 사건에 파견된 닉은 전직 비행사로 그 우주선에 자신의 이혼한 아내 데니와 가장 절친한 친구 죠가 탑승해 있음을 알고 당황한다. 그러나 우주 비행사들이 우주선을 탈출, 시내 곳곳에서 엄청난 괴력으로 폭동을 일으키자 닉은 오메가 연구소에 숨겨진 비밀이 있음을 눈치채게 되는데...

서적

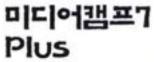
윈도우 95 무장적 따라하기

인터넷 무작정 따라하기에 이어 컴퓨터 무작정 따라하기를 출간한 길벗 출판사에서 시리즈 제 3탄으로 「윈도우 95 무작정 따라하기」를 내놓았다.

이 책은 실습을 통해 윈도우 95의 기초부터 활용까지 체계적으로 배울 수 있도록 편성되어 있다.

길벗의 무작정 따라하기 시리즈는 초보자들의 실전 테스트를 거쳐 입문자들의 눈높이에 맞춰 출간되기 때문에 실제로 독자들이 가장 어려워하는 부분들이 쉽고 자세하게 소개되어 초보자들을 위한 최상의 컴퓨터 활용 지침서가 되고 있다.

출판사 : 도서출판 길벗. 가격 : 13,000원

미디어캠프7 Plus

미디어캠프7 플러스는 멀티미디어 토탈 솔루션으로 PC에 내장하면 다양한 기능을 지원받을 수 있다. VRAM 채택으로 그래픽 가속 기능이 강화되어 멀티미디어 응용 S/W에서 최고의 속도를 제공, 윈도 96용 게임은 물론 윈도 95용 멀티미디어 소프트웨어에서 충분한 기능을 발휘한다.

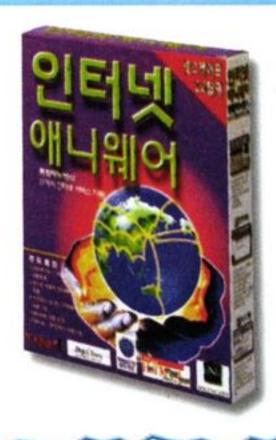
별도의 MPEG 카드없이 비디오 CD를 감상할 수 있으며 TV 튜너를 내장하고 있어 안테나만 연결하면 고주파 방송을 선명한 화질로 시청할 수 있다. 또한 전세계의 인터넷 사용자들과 PC를 통해 시내 전화요금으로 통화할 수 있는 인터넷폰은 깔끔한 화면과 뛰어난 음성 인터페이스를 가지고 있어 누구나 쉽고 재미있게 사용할 수 있다. 3D 게임 소프트웨어로는 『디센트Ⅱ』, 『터미널 벨로시티』, 『액추어 사커』, 『해벅』 등이 제공된다.

문의처 : 두인전자 (02) 3471-0119
가 격 : 39.0000원

인터넷 애니웨어

인터넷 애니웨어는 현재 애플리케이션 시장에서 인정받고 있는 최상의 애플리케이션 9가지를 엄선하여 만든 인터넷 통합 소프트 패키지이다.

이 제품에는 웹브라우저인 넷스케이프 2.0이 탑재되어 있으며 넷스케이프에서 지원하는 기능보다 한 단계 발전한 전자우편 Eudora, 화일전송(FTP), 원격 컴퓨터 사용(Telnet), 전자 게시판(Usenet News)의 기능을 완벽하게 지원한다. 또한 웹페이지의 작성 및 편집(HTML기능)이 가능하여 하나의 패키지만으로 인터넷 상의 모든 솔루션을 제공받을 수 있다.

문의처 : (주)두산정보통신
(02)510-4601
가 격 : 77,000원

GNT-M100

젠트엠 100은 3D 입체 음향(SRS)이 자체적으로 지원되지 않는 음향 출력 기기에 연결하면 최적의 3D 음향과 음질을 지원받을 수 있다.

3D 입체 음향은 스피커의 위치, 방향, 공간에 상관없이 자연스러운 3차원 입체 현장감을 느끼게 해주는 것으로 GNT 3D 모듈 시스템은 인간의 음 분해 생리기능을 전기적인 기능으로 치환하여 귀와 음원을 결합시켜 최적의 3D 음향과 음질을 지원한다.

GNT 3D 스피커는 사운드 카드, CD플레이어, 워크맨, 노트북, 가상현실 게임 등 다양한 제품과의 연결이 가능하다.

문의처 : 그린테크 주식회사
(02) 575-3864
가 격 : 50,000원

Trannie 96

트래니 96은 영한 번역 소프트웨어로 영어 기본 사전(20만 단어, 숙어)과 20개(약 120만 단어)의 분야별 전문 용어 사전이 데이터베이스로 구축되어 고품질 번역을 실현한다. 트래니 96은 WWW 웹브라우저로 검색한 영문 정보를 실시간에 번역, 전세계의 모든 인터넷 정보를 한글로 손쉽게 접할 수 있도록 해준다. 또한 일반 서적, 전공 원서, 외국 잡지, 영자 신문 등을 직접 입력하거나 OCR로 스캔하여 이를 텍스트로 만들면 30단어 이상의 복잡하고 긴 문장도 1시간만에 10만 단어 이상을 소화하는 초스피드와 95%의 정확도로 다양한 번역 업무를 대행한다.

문의처 : (주) 언어공학연구소
(02) 871-1064
가 격 : 140,000원

이달의 명장면

벌써 96년도 절반이 훨씬 지나가고 수험생들에겐 끔찍한 100일이 찾아오고 있습니다. 그리고 여러분들 모두가 방학을 잘 보내고 있겠지요. 한가하게만 보내지 마시고 이것저것 한번 해보세요. 그리고 또, 『이달의 명장면』 앞으로도 많은 참여 바래요. 독자들의 열화와 같은 성원에 이번호부터 5위까지 선정하기로 했습니다. 방학때 한번 시도해보지 언제 해보겠어요. 마지막으로 빨리 보낼수록 당첨될 확률이 높다는 걸 알아두세요. (챔프의 마감관계로) 그럼 10월호에 다시 만나요.

1위/월화무환담

대구에 사는 승환군이 얼마 전(날짜의 기준을 잊으면 안되죠!) 발매된 『월화무환담』의 오프닝 그리고 게임 진행 화면을 담아 주었습니다. 이것 말고도 『스트라이커 1945』를 함께 보내주셨습니다. 그런데 화면의 질이 엄청나게 떨어지더군요. 그러나 승환군의 편집 솜씨가 뛰어나 1등으로 선정했습니다.

1등으로 뽑히신걸 축하합니다.

신승환 / 대구광역시 남구 대명 1동 794-1번지

3위/스트라이커 1945

『팬저 츠바이』와 함께 보내셨지만 『팬저』는 하두 오래된 게임이라... 여기서 잠깐! 여러분! 츠바이에서 드래곤의 종류가 많은 걸로 알고 있는데 숨겨져있는 멋진 드래곤을 찾으셔서 녹화하여 보내주십시오. 3위 축하합니다!

조호성 / 서울시 노원구 중계동 511-2 중계 4단지 APT 410동 707호

2위/사크라 대전

으~악! 못찾겠닷! 허진군의 엽서를 보았을때 깜짝 놀라지 않을 수가 없었습니다. 『봄버맨 SS』, 『천외마경 제 4의 묵시록』, 『사크라 대전』, 『버철 온』 등이 녹화되었다고 했는데 막상 비디오를 플레이하는 순간 허무함~~. 'TV 드라마' 에다가 뒤에는 영화가..

그러나 그 와중에 사크라 대전의 짤막한 오프닝이 담겨 있어서 이를 악물고 2등으로 올렸습니다.

허 진 / 인천시 동구 송현 3동 송현 주공 APT 105동 203호

4위/스워드 앤 소서리

3DO 히트작 『스워드 앤 소서리』가 새턴으로 등장했다. 은은하게 시작하는 오프닝은 정말 멋졌습니다. 그러나 전투 화면의 엄청난 썰렁함에 무릎을 꿇고 말아야 했던 안타까운 사실을 뒤로한 채...

장준호 / 경기도 군포시 금정동 744 적성APT 가동 517호

5위/제4차 슈퍼로봇대전S

PS만의 그래픽 성능을 과감하게 보여준(오프닝만) SFC 이식작 『제4차』를 보내주셨습니다. 최우진군은 이번호부터 5위까지의 선정으로 행운을 얻은 첫 케이스였습니다. 그리고 우진군의 성의에 감사드립니다.

최우진 / 강원도 춘천시 퇴계동 한주APT 102동 702호

신소프트의 선택이 명장면을 낳을 줄이야!?

'이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 누구든 상관않고 응모할 수 있으며 그 선택의 폭도 다양합니다. 늦지않도록 보내주시고 테이프 앞면에 본인의 주소와 이름도 함께 적어 보내주시면 고맙겠습니다. 상품도 고정되어 있지 않고 자신이 선택할 수 있는 상품, 원하는 기종의 소프트웨어를 함께 적어서 보내주세요. 이번달에는 신승환 군이 영예의 1위를 차지하여 SS 소프트웨어를 받게 됐습니다. 그 외의 응모자들에게는 챔프점수 1,000점씩 드리겠습니다. 자! 그럼 여기서 당첨 요령을 알려 드리겠습니다.

1. 새로나온 소프트
2. 평민들이 보지 못한 애니메이션
3. 빨리 보낸다면 아무래도 유리하겠죠!

■ 보내실곳

우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「이달의 명장면 담당자」앞.

투신전

흡사 투신 대무회의 시작을 알리는 듯한 아나운서의 멘트로 냉전시대의 종식을 알리는 평화조약 조인이 이루어지는 중에 나타나는 쇼. 그에게 가해지는 무차별 사격을 뚫고 미 7함대쯤으로 여겨지는 함대를 종횡무진, 그의 존재를 충분히 어필하고 다닌다. 아마 이는 나중에 밝혀질 '결사'의 일련의 홍보 전략쯤으로 여겨지는데.... 여하튼 코브라 헬기의 폭파 장면으로 투신전의 대표 기술인 비상참의 효용을 알 수 있어 흥미롭다.

다시 무대가 바뀌어 홍콩의 다운타운. 한 구석에 마법사인 포 노인이 아이들을 상대로 재미있는 마술을 보여 주고 있다. 하지만 이내 쇼를 발견하고 본업인 살인 청부업자로 돌아선다. 막다른 골목까지 쇼를 몰아 넣은 포. 하지만 그의 특기인 담발파가 쇼에 의해 여지없이 무너져 목숨을 잃는 비참함을 맞이하게 된다. 놀라운 것은 그 결정기가 쇼에 의해 행해진 담발파였다는 데 있다.

다시 장면은 바뀌어 황량한 대지 한 대의 오토바이가 질주한다. 이내 멈추며 에이지의 등장. 장소는 1년전의 투신 대무회장이다. 가이아에 대한 회상 장면.

"비상참"

"대단해. 전율을 느끼게 할 정도라니"

"여유 부리는 건가? 가이아"

"너와 같은 남자를 기다리고 있었다"

"그따위 말 집어치워. 열공참"

"점점 마음에 드는군"

"해치웠나?"

"쇼와 같은 기술을 쓰는군"

에이지의 형인 쇼의 존재를 알고 있는 가이아. 가이아의 신분이 무엇이기에.....

결투중 도중 참가하는 2회째의 캐릭터 카오스에 의해 투신 대무회는 결사에 대항하기 위한 인재 발굴의 장이었다는 것이 밝혀지고..... 카오스는 역부족으로 가이아에게 첫번째 죽음을 당한다. 그리고 가이아는 에이지에게 좀 더 강해질 것을 당부하고 떠난다. 그리하여 1회의 투신 대무회는 끝을 맺는다. 결론은 나지 않은 채로....

평화 조인을 중계하는 아나운서. 흡사 투신대회 중계의 느낌을 준다

갑자기 쇼의 등장으로 주위는 혼란으로 가득하고

투신전의 대표기술 비상참 - 그 위력은 지대공 미사일을 무색케 한다

두얼굴의 포. 그 표면은 선한 늙은 마술사이다

그 진면목인 살인자의 모습 그의 철조가 빛난다

포의 담발파를 되돌려주는 쇼. 게임에서 쇼는 이 기술을 쓰지 못했는데

결승전의 모습 가이아의 모습이 이채롭다

"너와 같은 남자를 기다리고 있었다. 나의 동료가 되어라" 라며 의외의 제안을 하는 가이아

"투신대무회를 이용, 우수한 인재를 모아 결사에 모반을 일으키려 하다니"

가이아 특기. 붉은 화염. 기공으로는 가장 강력할 지도...

카오스의 죽음. 그러나 그것은 첫번째 죽음에 불과하다

현실로 돌아온 에이지를 맞이하고 있는 것은 카인. 갑자기 시작하는 결투. 유성각, 비상참, 데들리 레이즈, 숄더 크래쉬 등 낯익은 기술들의 향연이 벌어진다. 하지만 격렬한 격투 끝에 다져지는 우정쯤으로 그들은 그저 이것이 늘상있는 인사 치례 정도이다.

몬도의 연무관. 쇼와의 결투. 하지만 결과는 몬도의 패배 그것도 포와 같이 자기의 특기에 의해. 이번에는 호력 뢰신이었다. 이들의 패배를 알고 있는 카인과 에이지. 그리고 내비쳐지는 카인과 에이지의 과거. 하지만 여전히 그들은 친구이다.

랑그와 카오스의 등장. 결투에 있어서의 전사들의 데이터 수집. 이것이 결사의 투신전 상위 입상자 도살의 목적이다. 그리고 우라누스의 등장.

중간 보스적인 존재이나 1편에서는 이 이상의 내막은 알 길이 없다. 데이터에 의한 완벽 살인기계를 만들기 위해. 결과는 랑그의 패배. 죽음은 면했지만 심한 상처를 입었다. 그를 찾아간 에이지와 카인을 랑그의 처와 아들이 맞고 있다. 다시 에이지는 소피아를 찾으러 카인은 결사의 흔적을 추적하러 떠난다.

에이지의 라이벌 카인의 등장. 처음부터 긴장감이....

에이지의 유성각, 카인의 라이징선의 대결

카인의 특기 숄더 크래쉬

비상참과 데들리 레이즈의 대면. 필살기 시연회 같은 느낌이 들기도...

그러나 그들은 친구 사이였다. 그것도 아주 친한..

몬도의 등장. 하지만 포와 같은 운명이 그를 기다릴 뿐이었다

쇼의 호력 뢰신 반격. 이는 결사의 데이터 수집에 파생된 결과 이다

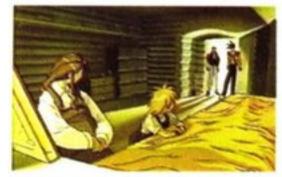
카인의 아버지의 무덤에 나란히 한 꽃다발. 쇼가 카인의 아버지를 죽였을지라도 에이지와의 우정은 변함이 없을 것이다

투신전의 모든 사건의 원인은 이 결사의 본관 건물에서 비롯된다

세번째 희생자 랑그의 등장. 허지만 죽음만은 면하는 것을 다행으로 여겨야 할지도

보스적 인물 우라누스의 등장. 마스터의 등장이 변수로 남지만 현재까지는 보스인듯...

랑그와 카오스의 불꽃튀는 대결. 하지만 이것도 데이터 수집의 한 과정일 뿐

처참한 모습의 랑그

랑그의 집에 갔을 때 맞이주는 것은 다친 랑그와 그의 가족들이었다

잇단 피해로 대체적 윤곽을 파악해가는 두사람 이제부터가 시작이다

한 평화로운 시골 마을에서 만나게 되는 소피아. 그녀의 등장은 예상을 엎어버린다. 전투시의 도발적인 의상 대신 청순한 이미지가 물씬 풍기는 의상이다. 약간은 실망이 되기도.

우라누스의 재등장. 그녀는 맨 머신 프로젝트에 의해 살인기계를 매매하려는 목적으로 일련의 사건을 일으킨 듯하다. 계속적인 레벨 업을 보장하는 우라누스에게 기대하는 정체불명의 괴인들이 사라지자. 에이지와 소피아의 접촉을 알리는 첩보가 우라누스의 귀에 들어간다.

"상당히 열심이군요"

"어째 잠이 오지 않아서"

"잠깐 괜찮겠습니까?"

갑자기 우라누스의 클로즈 업.

"열심히 해줘요 소피아"

"그렇습니까?"

에이지의 말을 듣고 있는 소피아에게

"난 다시 형과 대결을 하고 싶었어. 그게 이런 상태이고. 전부가 거짓이라면. 꿈이라면..."

"부러워요. 난 결사의 실험체였어요. 기억이 조작되어 사람으로서의 기억이 없어 아무리 괴로워도 그게 진정한 기억으로 남아 있다면......"

대화 도중 우라누스는 소피아의 의식을 점령하게 되고 에이지는 그대로 잠을 자러 간다.

에이지의 침실을 습격하는 소피아. 바깥으로 나와 펼쳐지는 소피아의 화려한 연속기. 하지만 무의식중의 눈물로 에이지는 사태를 파악하게 되고. 부상을 대가로 소피아의 정신을 회복하게 한다.

"결사가 움직이기 시작했다"는 에이지의 말에 소피아는 충격을 받고...

맨 - 머신 프로젝트에 대해 설명하고 있는 우라누스. 하나씩 드러나는 검은 커넥션들...

쇼와의 꿈속 대면. 일종의 예지몽적 성격을 나타내고 있다

악몽에서 탈출, 하지만 이는 빙산의 일각에 불과했다

"열심히 해줘요. 소피아" 소피아에게 최면을 걸려고 하는 우라누스

"난 다시 형과 싸우고 싶었어……" 자기의 회상을 얘기하는 에이지

실험체였다는 자신의 과거를 말하는 소피아에 그 장막은 다시 하나가 걷혀지고

"아니 아무것도… 조금 지쳤어요"
최면에 빠진 소피아의 대답에 어딘가 삭막한 기가 느껴진다

샤워중의 소피아. 기괴함만이 가득한데….

묘한 분위기의 실루엣. 그러나 목숨이 경각에 처한 에이지

뇌쇄적인 소피아의 본격적 연출. 투신전 본연의 모습이 살아나는 것 같다

무의식에서의 눈물. 갈등해소의 실마리를 마련한다

자신의 부상을 대가로 소피아의 정신을 되돌린다

실패한 우라누스의 모습, 하지만 이것도 역시 계획의 일부일 뿐이다

형 쇼와의 재회. 그러나, 살기만이 흐를 뿐이고….

적의에 불타는 에이지.

하지만 쇼의 등장. 이전의 꿈과 비슷한 상황이 설정된다. 하지만 결투중 쇼의 투기에 대한 감으로 그가 진정한 형이 아님을 알게 된 쇼에게 에이지는 그만의 필살기 백귀 맹습검을 펴봇는다.

패배하는 쇼, 우라누스를 찾지만 그 우라누스의 화살을 맞고 죽게 된다. 그도 그저 실험체에 지나지 않았기 때문이다. 쇼와 소피아를 이용, 에이지에게서 구극의 데이터를 빼내는데 성공한 우라누스는 맨머신 - 카오스가 그 완성품이 될 것 같다- 의 완성을 예감한다.

극의 종반부 드디어 엘리스의 등장. 단검 던지기 수련을 하고 있는 엘리스를 카인이 찾아오는 것으로 1편의 끝을 맞이한다.

소피아의 도움으로 위기를 넘기게 되지만 소피아는 부상을 당한다

백귀 맹습검, 무적 타이밍. 그 파란색이 선연하다

난무

비상참의 마무리가 화려한 춤을 보는 듯하다

"いっちょ あがり(잇쵸 아가리)" 투신전의 대표, 에이지 승리 포즈

우라누스에게 구원을 청하나 도리어 죽음을 당하는 쇼. 진짜가 아닌 그저 인형에 불과했던 것이다

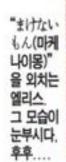
우라누스와의 대면. 쇼와 소피아의 등장은 에이지의 데이터를 얻기 위한 연극에 지나지 않았다

"처음 뵙겠습니다. 저는 우라누스입니다" 소름이 돋는 경어. 강자의 오만함일 지도….

시험관의 카오스. 그는 이 모든 데이터를 이용 최강의 전사가 될지도 모른다

가이아에 대한 복수를 다짐하는 카오스

진지한 모습의 엘리스 격투중의 얼굴이 셀화로 표현된다면 이럴 것이다

"まけないもん(마케나이몽)"을 외치는 엘리스. 그 모습이 눈부시다. 후후….

결의를 하는 에이지. 앞으로의 전개가 자못 궁금하다

애니 정보국

국외뉴스

신세기 에반게리온 극장 공개 예정

많은 애니메이션 팬들의 인기를 끌었던 『신세기 에반게리온』이 이번에는 완전 신작판으로 97년 극장에 공개될 예정이다.

지금까지와는 완전히 다른 스토리로 제작된다고 하는데 과연 기존 작품의 범위를 어느정도 벗어날 수 있을런지는 미지수.

운명을 건 최후의 전쟁이 시작된다

X, 슬레이어즈 RETURN 8월 3일 동시 극장 개봉

드디어 『X』와 『슬레이어즈 RETURN』의 극장 개봉이 눈앞에 다가왔다. CLAMP 원작으로서는 처음으로 극장영화 작품인 『X』는 영화제작 발표 시점부터 팬의 기대를 한몸에 받아 왔다.

또한 극장 제 2탄인 『슬레이어즈 RETURN』이 동시에 개봉된다. 수수께끼 보물을 둘러싸고 공포의 최종 병기 리나 & 나가가 벌이는 전쟁의 결과는 과연 어떻게 될 것인지?

천지무용! in LOVE LD & VIDEO 출시

올 봄 천지 팬의 마음을 안타깝게 했던 극장판이 드디어 LD화 되었다! 고화질, 고음질을 완벽하게 재생하여 극장판 사운드를 체감할 수 있는 돌비 디지탈 시스템에 의해 입체 음향을 채용하였다. 또한 레이저 디스크 발매 15주년 기념 및 3만 세트 한정 LD 메모리얼 박스 사양도 부록으로 제공된다.

CLAMP 작품 캐릭터가 한자리에

현재 인기를 끌고 있는 『X』를 비롯해 『마법기사 레이어스』, 『성전』, 『동경 바빌론』외의 CLAMP 작품 캐릭터가 속속 등장한다. CLAMP의 팬이라면 누구나 갖기를 원하는 작품이 드디어 LD로 제작되어 7월 25일 발매된다.

인기 육아 코믹 아기와 나 7월 11일부터 TV로 방영

어린 동생을 돌보는 소년의 이야기를 그린 천사같은 어린이들이 등장하는 감동 드라마 『아기와 나』가 드디어 TV로 방영된다.

어머니의 돌연 사고사로 동생을 돌보아하는 주인공과 기저귀채우기, 식사하기, 보육원 바래다주기 등 아이 기르기를 해야 하는 진은 아직 10살. 일로 바쁜 아버지를 대신에서 겨우 걸음마를 할 뿐인 동생을 길러야 하는 진의 아이 기르기 이야기이다.

단, 원작은 아이 기르기에 따른 10살 소년의 내면과 고통, 생각에 포커스가 맞춰졌다. 육아서에 나와 있지 않는 것들이 바로 이 만화의 인기 비결이라고나 할까? 애니메이션도 동일하게 원작에서 효과적으로 이용된 진의 모놀로그가 포인트인 것 같다.

철부지인 동생이 피곤하게 할 때도 있지만 너무 사랑스럽다. 진의 순진난만한 생각이 여성팬들의 심금을 울린다.

『신 오렌지로드』 최신작 영화화 결정

올 가을 즈음 『신 오렌지로드』극장판이 개봉된다. 제목은 『新きまぐれ オレンジロード そして、あの夏のはじまり(신 오렌지 로드 그리고 그 여름의 시작)』.

이야기의 무대는 코믹스판이 종료된 시점에서 3년 후인 1994년.

앞서 발매되어 큰 인기를 끌었던 소설 『신 오렌지 로드』를 원작으로 하고 있다.

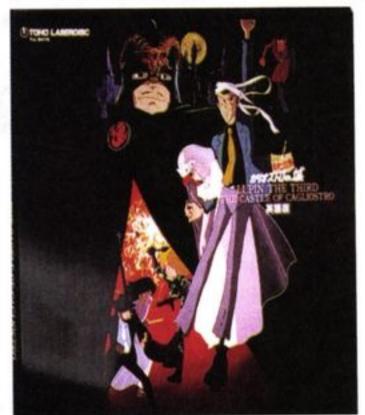
19세의 교스케가 교통사고로 혼과 육체가 분리되는 고스트 상태가 되고 게다가 이 혼이 3년후의 세계로 타임슬립을 해야 한다.

원래로 돌아가기 위해 또 하나의 자신인 22세의 교스케와 힘을 합해야만 하는데 카메라 맨인 22세의 교스케는 보스니아에서 행방 불명이 되고... 해를 더해감에 따라 인기를 더해 가는 『신 오렌지 로드』. 영화로는 어떤 이미지로 우리에게 다가 올련지 기대해 봐도 좋을 것 같다.

『루팡 3세』 비디오화

몬키 펀치 원작의 친숙한 시리즈로 올 봄에 공개된 최신 극장판이 비디오화한다.

감독 그리고 캐릭터 디자인으로 만화계의 화제을 불러 일으켰던 신작으로 이번 루팡의 목적은 즈푸공화국의 보물. 그 비밀을 아는 스팡키를 형무소에서 탈출시키고 있는 곳을 알아내기 시작한다. 그러나 보물의 비밀을 폭로하려고 하는 루팡일행이 목표이다.

인터넷을 이용한 루팡 목에 상금을 건 녀석이 있다던데…. 비디오는 10월부터 발매예정이다.

내일은 죠 TV로 방영 개시

70년부터 TV 애니메이션판이 스타트하여 전국을 감동의 도가니로 몰아 넣었던 『내일은 죠』. 그 불후의 명작이 올 여름 WOWOW에서 방송된다.

7월 14일부터 시작되어 8월 9일까지 계속된다. 또한 12월에는 제2부 『내일은 죠2』(80년 방영)가 방송될 예정이다.

국내뉴스

부천에 한국판 헐리우드, 애니메이션 단지 조성

경기 부천시 상동 중동 송내동 일대에 '한국판 헐리우드'가 조성된다.

한국토지공사는 26일 부천 상동지구 95만3천여평에 각종 영화관련 시설과 1만7천여가구의 주택이 들어설 영상복합단지를 개발하기 위해 관계기관과 협의중이라고 밝혔다.

19만여평 규모로 조성되는 영상단지 내에는 개봉극장타운, 영화박물관, 영화학교, 촬영장 및 영화의 거리가 들어선다.

뿐만 아니라 흥행에 성공했던 영화의 내용을 세트로 만들어 관람할 수 있도록 하는 테마모험공원과 함께 애니메이션 단지, 노천카페, 영화관련 각종 판매시설이 조성된다.

아직 만화도시 혹은 테마파크가 구체화되지 않은 상황에서 처음으로 발표된 테마파크 건설계획에 관심을 가져볼만도.

동원그룹도 애니메이션 산업에 진출!

동원그룹이 영상산업에 진출한다. 동원그룹은 지난 29일 총제작비 40억원을 들여 SF애니메이션 『해상왕 장보고』를 TV시리즈로 제작한다고 밝혔다.

이 프로젝트는 동원그룹이 제1회 '바다의 날'(5월 31일) 제정을 계기로 기업 이미지 제고와 첨단 영상산업 소프트웨어 확보를 위해 추진하는 것으로 6월부터 제작에 들어가 97년 제2회 바다의 날을 전후해 전세계 30여개국에서 동시방영토록 한다는 계획이다.

제작은 한, 미, 일 합작 형태로 이뤄지며 프리프로덕션 부분에 일본의 (주)이미지케이가 참여하고 미국의 ZEN엔터테인먼트가 3D제작 및 후반작업을 책임지는 형태를 취한다.

쌍용 극장용 애니메이션 전사 라이언 제작

대기업들의 영상산업 진출이 속속 이어지며 쌍용에서도 영상산업에 진출 첫 작품으로 애니메이션을 제작하기로 해 화제를 모으고 있다. 쌍용은 영화제작사인 (주)효능영화사와 합작으로 SF어드벤처 애니메이션인 『전사 라이언』을 제작하기로 발표했다.

이 작품은 디지털 애니메이션으로 제작되어지며 따라서 지금까지 시도된 전례가 없다. 디지털 3D 애니메이션인 『토이 스토리』와는 또 다른 제작형태가 될 것이라고 한다.

또한 『전사 라이언』은 그동안 극장용 애니메이션이 인기 만화를 원작으로 하고 있는데 비해 순수 창작 시나리오를 애니메이션화해 기존 작품과 차별화를 꾀하고 있다.

한국 단편 애니메이션 특별 상영

동숭아트센터 영상사업부 주관 및 월간 스크린이 후원하는 한국 단편 애니메이션 특별상영회과가 지난 6월 1일부터 8월 31일까지 동숭시테마텍에서 상영된다.

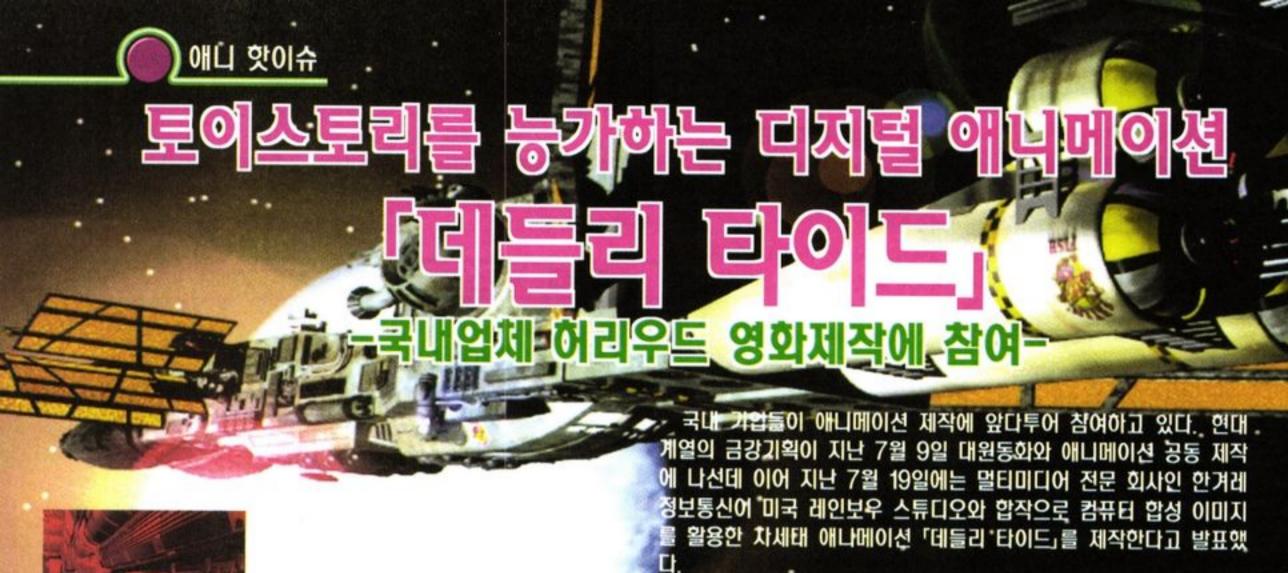
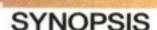
이번 특별상영회에서는 『내일인간』, 『SUBWAY』, 『병아리』, 『DICK』, 『BAD MAN』, 『목긴 사내 이야기』, 『ENTROY 2』, 『표적』 등 91년부터 최근까지 제작된 국내의 창작 단편 애니메이션 가운데 17편을 특별 상영된다.

토이스토리를 능가하는 디지털 애니메이션 「데들리 타이드」

-국내업체 허리우드 영화제작에 참여-

국내 기업들이 애니메이션 제작에 앞다투어 참여하고 있다. 현대계열의 금강기획이 지난 7월 9일 대원동화와 애니메이션 공동 제작에 나선데 이어 지난 7월 19일에는 멀티미디어 전문 회사인 한겨레정보통신이 미국 레인보우 스튜디오와 합작으로 컴퓨터 합성 이미지를 활용한 차세대 애니메이션 「데들리 타이드」를 제작한다고 발표했다.

98년 8월 전세계에서 개봉되는 데들리 타이드는 디즈니사가 영화사상 최초로 내놓았던 CG 영화 「토이스토리」에 이어 100% CG 합성에 의해 그려내는 디지털 SF 애니메이션이다.

SYNOPSIS

서기 2495년 인류는 기술적인 발전을 거듭하여 달과 화성에 인공 도시를 건설하고 평화로운 생활을 누리고 있었다.

1월 10일, 외계의 거대한 우주 전함 6척이 지구로 발진하는 것을 목격하고 우주 전투기들이 출격하지만 지구의 우주 전투기들은 거의 손을 쓸 수 없을 정도로 막강한 외계인의 전력에 참패당하고 겨우 몇 대의 전투기들이 자폭하여 1대의 외계 우주 전함을 격추시킨다.

지구 사령부의 방위막을 돌파한 5대의 외계 전함은 대서양 해저로 유유히 잠입하게 되고...

외계 전함의 대대적인 공격을 예상했던 지구 수비대는 의외의 침묵

속에 서서히 그들의 존재를 잊기 시작한다.

그러나 그로부터 1년 후... 해안의 조수가 높아지고 산소가 줄어드는 등 지구에는 이상 현상이 발생하기 시작하고 이로 인한 수면 상승으로 해안 도시가 붕괴하고 기아가 만연하는 등 지구의 존재를 위협하는 사태로 치닫게 된다.

지구에 침투한 외계인은 바로 수중 생명체였으며 그들은 지구에 자신들을 위한 수중 문명 「Aquaform」을 건설하려 했던 것이다.

이러한 계획을 간파한 지구 사령부는 긴급 대책을 세우고 몇 대의 전략 잠수함을 급파하나 외계인들의 심리 작전에 휘말려 대부분의 잠수함들은 파괴되고 만다.

이 과정에서 해스팅이라 불리는 잠수함만이 살아남게 되고 인류의 유일한 희망이 된다.

한편 지구 사령부는 강력한 수중 전투기 제작을 결정하고 이를 「Hydro Project」라 명명하여 이 전투기 조종을 위한 「Hydropilot」를 선발하게 된다.

외계인에 의해 부모와 형제를 잃은 주인공은 이 프로젝트에 참여하여 리더인 「Leela Mason」 대령과 지구 사령부 대장인 「striker」를 만나게 된다.

지구의 미래와 인류의 생존을 책임질 이 3인의 특공대 앞엔 사랑과 갈등, 그리고 배신의 음모가 기다리고 있는데...

과연 지구의 운명은 어떻게 될 것인가?

국내 최초 허리우드 영화 제작에 참여

「데들리 타이드」는 국내외 기업들이 200억원을 투자해 단순 합작의 차원을 넘어 기획, 제작은 물론 세계 배급까지 공동 참여하게 되는 SF 액션 드릴러 애니메이션이다.

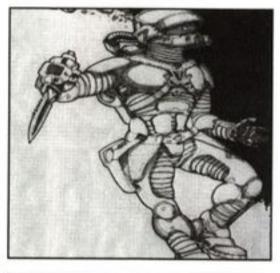
국내 최초로 허리우드 시장에 진출하게 되는 이번 작품은 막대한 제작비가 투입되는 만큼 세계 최대 규모의 흥행 수익을 예상하고 있다.

영화 데들리 타이드는 마이크로소프트 사가 10월 말에 출시하는 동명의 게임을 소재로 한 것.

영화엔 레인보우 스튜디오 사가 개발한 모션 캡처 기술과 최첨단 디지털 애니메이션 기술인 CGI(Computer Generated Imagery)를 이용해 환상적인 수중 장면들을 연출하게 된다.

컴퓨터 작업에는 「인디펜던스 데이」나 「이레이저」 등 헐리우드 대작의 컴퓨터 영상을 맡았던 레이 매킨타이어씨 등이 합류하여 「토이스토리」를 능가하는 수준높은 SFX 영상을 창조하게 된다.

이것은 미국 기술로 만드는 것이긴 하지만 디지털 영화 제작의 기술적 노하우와 선진 영상산업의 마케팅 메카니즘을 배울 수 있는 소중한 기회가 될 것이다.

Ani 챔프게시판

애니 챔프 게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀점 등을 게시하는 코너입니다. 엽서 또는 편지에 감상문을 써서 애니 챔프 게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프 점수 500점을 드립니다.

아웃복서

짧은 머리에 청순한 이미지의 주인공 하수구! 비록 만화라지만 지금 현실에서 일어날 수 있는 고아라는 사실을 극복하고 오로지 세계 챔피온의 길을 향해 달려간다. 사고로 죽은 형에 대한 슬픔마저도 잊은 채로. 하수구의 경기 장면은 거의 환상적이다. 섬세하게 그려진 복싱 장면과 링. 또 구경하는 관객 마저도. 그리고 하수구의 통쾌한 한방이 터져나올 때마다 나의 기분은 언제나 허공에 붕 뜬 것처럼 두근거린다. 승부의 방향도 예측할 수 없다. 한시도 눈을 뗄 수 없고 빨려들 것만 같은 이 만화를 다른 사람에게도 권하고 싶다. 또한 이 만화를 보게 되는 사람들은 하수구에게 마음속의 응원을 보내는 것도 좋을 듯하다.

■ 김경일 / 경북 구미시 선산읍 교리 919-1

검정 고무신

이 만화책을 본 나는 케케묵은 옛날 만화책이 다시 바뀌나온 줄로 알았는데 주간 소년챔프에 연재되고 있는 요즘 만화라는 것을 알게 되었다. 60~70년대를 배경으로 이기영, 이기철 형제의 이야기, 친구들과 가족들의 이야기를 담은 아주 재미있는 만화이다.

그림도 요즘 유행하는 일본 만화풍이 아니고 우리도 따라 그릴 수 있을 정도의 그림이다. 거의 엑스트라라고 볼 수 있는 기영이네 개(똥개)는 언제나 주인공 형제들에게 괴롭힘을 당하지만 참 재미있는 캐릭터이다.

폭력, 연애, 순정풍이 아닌 작가의 명랑한 개성이 아주 돋보여서 정서적으로도 좋을 것 같다. 그리고 60~70년대에 있었던 사건들을 배경으로 한 것들이 많다. 그 중에서 월남전에 참전했다가 몸의 일부분을 잃고 온 군인들을 배경으로 그린 내용도 있고 생일날에 어머니가 쌀이 아깝다고 떡을 안해 주었지만 결국에는 해준다는 그런 재미난 이야기 등이 나의 가슴속에 남는다. 검정 고무신에서는 60~70년대의 노래나 라디오 프로그램도 많이 나온다. 「전설따라 삼천리」, 「마루치 아라치」 등… 지금 책방에 가보면 60%이상의 만화책이 해적판 일본 만화책이라는 것을 볼 때 『검정 고무신』은 그들 사이에서 살아난 불사신, 아니 불사조같은 우리의 만화이다.

■ 김정환 / 경북 안동시 안기동 176-39 16/4

아마게돈 극장판을 보고

'이현세' 하면 모르시는 분들은 없을 겁니다. 이현세씨의 원작을 2년간의 제작 기간을 통해 우리 손으로 제작한 『아마게돈』! 이 작품을 보고 느낀점을 간단히 밝힌다면 "좋다"입니다. 물론 세부적으로 따져본다면 그렇게 좋은 점수를 줄 수 없지만 우리의 손으로 해냈다는 데 더 큰 점수를 주고 싶습니다. 원작의 스토리는 굉장히 좋았습니다. 그런데 극장용으로 나오면서 이상하게 변했습니다. 이야기가 정신없이 진행되기에 영화의 상영이 끝났는데도 멍하니 앉아 있었습니다. 이게 뭐야?! 역시 원작의 그 방대한 스토리를 다 옮긴다는 것은 무리였던 것 같습니다. 차라리 하나의 에피소드를 선택해서 사용하던지 아니면 극장용 오리지널 스토리로 진행했었으면… 원작을 본 저도 두번정도 보고서야 스토리를 이해했습니다. 뭐니뭐니해도 스토리 부분이 제일 아쉬웠습니다. 그러나 주제가는 매우 좋았지요. 특히 엔딩부분의 노래가 일품이었습니다. 이렇게 장,단점이 있지만 서두에서 말했듯이 우리의 손으로 만든 애니메이션이라는 부분이 좋습니다. "절반의 성공이 아닐까?" 흥행으로는 실패했지만 애니메이션에 대한 기술 축적 그리고 이 기술이 미래의 성공으로 향하는 디딤돌이 될 것입니다. 또 다른 우리의 애니메이션을 기다리면서…

이만 마칠까 합니다.

■ 서동일 / 경남 함포구 자산동 310-31 11/1

독수리 5형제

『독수리 5형제』는 5년전만 해도 최고의 애니메이션이었다. 5년보다 더 오래전일 수도 있다. 그때는 국민학교 시절이었는데 너무나 재미있게 본 기억이 난다. 그후 챔프에서 6월호부터 『독수리 5형제』를 연재해서 신선한 재미를 맛 볼 수 있었다.

영화나 만화에서의 명작은 언제봐도 재미있다라는 공식이 통하지만 여기서는 단점밖에 쓸게 없다. 우선 이 애니메이션의 주인공은 당연히 독수리 5형제이다. 그러나 거기서 가장 중심이 되는 주인공은 동욱일 것이다. 문제는 바로 여기에 있다. 다른 독수리 5형제들은 애니메이션에서 큰 도움이 안된다. 단지 싸우는 데서만 도움이 될 뿐이다. TV 애니메이션에선 그래도 한두편 정도는 다른 멤버의 이야기가 나온다. 그러나 이렇게 한편짜리로 만들 때는 가능하면 모든 주인공이 연관되도록 해야 된다고 생각한다. 이러면 독수리 5형제가 아니라 독수리 동욱밖에 되지 않는다. 또 새로 나온 것임에도 불구하고 거의 변화가 없다. 비행기나 독수리 5형제의 멤버도 바뀌지 않았다. 옛날엔 새로운 것이었을지 몰라도 지금은 전혀 새롭지도 멋있게 보이지 않는다. 대개 옛 작품을 지금 만드는 것은 큰 차이를 보인다. 그래픽이 현저하게 좋아지거나 스토리상 엄청난 차이를 보이거나 한다. 이런 것들이 단점이지만 역시 재미있긴 재미있다. 독수리 5형제는 언제봐도 재미있는 애니메이션이다.

■ 김종록 / 서울시 강서구 발산 2동 주공 APT 10-204

매직 카드식 RPG 게임 한국 상륙!!

MAGIC The Gathering

매직 더 개더링

■총 진행 : 매직 클럽
■감수 : 전유택
■기초 강좌 : 제 2회
- 지난호의 복습
- 매직 카드의 분류
- 공격에 대해

챔프 연재화 결정 제 2탄

1. 매직이란?

지난 호를 읽어보신 분들은 이미 어느 정도 알고 계시겠지만, 다시 한번 매직이란 무엇인가에 대해 알아보죠. 매직은 기본적으로 스스로가 강력한 마법사가 되어 상대방 마법사의 생명력(life)을 0점으로 만들어서 상대를 쓰러뜨리는 것이 목적인 카드 게임입니다.

도미니아라는 환상 세계에서 벌어지는 마법사 간의 싸움을 게임화한 매직에는 약 1,600종류 이상의 다양한 카드들이 사용됩니다. 그러니 얼마나 많은 카드의 조합이 게임에 사용될 지는 상상도 할 수 없을 정도죠. 그러므로 많은 카드 중에 필요한 카드를 골라서 자기만의 덱을 만드는 전략적인 재미와 만들어진 덱을 가지고 잘 운용해서 상대방을 물리치는 전술적인 재미가 함께 있게 됩니다.

매직을 플레이하면 이런 게임 자체에서 느끼는 재미 말고도 여러가지 다른 즐거움을 줍니다. 우표 수집이나 화폐 수집처럼 모으는(collecting) 재미, 자기에게 필요없는 카드를 남이 가지고 있는 카드와 바꾸는(trading) 재미, 잡지, 소설, 만화 등 관련 상품을 즐기는 재미, 그리고 클럽이나 모임을 만들어서 여러 사람들과 함께 즐기는 재미 등입니다.

2. 턴의 단계

이 장에서 다룰 부분도 지난 호에서 한번 다룬 부분입니다. 그렇지만, 턴의 단계들은 매직을 이해하는데 무척 중요하므로, 보다 간결하게 다시 한 번 다뤄 보죠.

1. 언탭 단계

지금까지 사용하거나 해서 탭된 카드들을 되돌리는 단계입니다. 모든 카드를 바로 세웁니다.

2. 업킵 단계

특별한 효과가 있는 카드들이 있을 때에만 유효한 단계입니다. 카드의 효과에 의해 코스트를 지불하거나, 생명력이 더해지거나 하는 단계입니다.

3. 드로우 단계

카드를 한장 더 받는 단계입니다. 자기 라이브러리에서 더 이상 집어올 카드가 없으면 게임에서 지게 됩니다.

4. 메인 단계

가장 중심이 되는 단계입니다. 3가지 행동을 어떤 순서대로라도 할 수 있습니다.

1 랜드를 한장 놓는다.
(한장만)
2 마법카드를 사용한다.
(마나가 있으면 몇개라도)
3 공격을 한번 한다. (한번만)

5. 디스카드 단계

자기손의 카드가 7장이 넘었을 때, 7장이 되도록 줄여야 하는 단계입니다.

6. 엔드 단계

끝을 선언하는 단계입니다.

7. 치료 단계

부상을 입었으나 죽지 않은 모든 괴물들의 생명력이 되돌아 오고, 턴이 끝날 때까지 지속되는 모든

마법이나 effect가 끝납니다. 이 단계는 순간적이므로, 어떤 마법이나 특수 효과도 사용할 수 없습니다.

이상의 단계가 중요한 이유는 각 단계마다 할 수 있는 일이 다르기 때문입니다. 예를들어 소서리 카드는 자기 턴의 메인 단계가 아니면 사용할 수 없습니다.

반면 인스턴트 카드는 언탭 단계, 치료 단계를 제외하고는 자기 턴이든 상대방 턴이든 언제든지 사용할 수 있습니다.

이런 카드마다 다른 사용 시기를 정리해 보죠.

1. 랜드 - 자기 턴의 메인 단계에 한장만 놓을 수 있다.

2. 인스턴트, 인터럽트 - 자기 턴이나 상대방 턴의 언탭 단계, 치료 단계를 제외하고 언제라도 사용할 수 있다.

3. 인스턴트, 인터럽트를 제외한 다른 모든 마법 카드 - 오직 자기 턴의 메인 단계에만 사용할 수 있다. 그러나 마나가 있으면 몇개라도 사용 가능하다.

단계가 중요한 이유는 이것 말고도 더 있습니다만, 좀 더 복잡한 얘기는 다음으로 미루죠. 이 정도면 단계가 무엇이고 왜 필요한 지 이해하셨을 겁니다.

3. 자 이제 매직에서 사용하는 카드에 대해 좀 자세하게 살펴 보죠

여러분은 매직에 모두 일곱 종류의 카드가 있다는 것을 알고 계실 겁니다.

랜드, 서몬, 소서리, 인스턴스, 인터럽트, 인첸트먼트, 그리고 아티팩트입니다. 이제 이것들을 분류하고 용도에 대해 알아보죠.

일단 이 카드들을 두가지로 분류할 수 있습니다. 랜드와 마법입니다. 여러분이 게임 중에 상용하는 랜드를 제외한 모든 카드는 마법입니다. 어떤 카드를 사용하든지 카드의 오른쪽 위에 써여있는 casting cost를 지불해야 카드를 사용할 수 있습니다. 마법력을 사용해서 마법을 쓰는 것입니다. 그리고 마법에서 서몬, 인첸트먼트, 아티펙트 그리고 랜드를 포함한 것을 퍼머넌트 카드라고 부릅니다. 소서리, 인스턴트, 인터럽트 카드는 마법을 사용한 즉시 무덤으로 가지만, 퍼머넌트 카드는 한번 마법이 사용되면 그 카드가 게임 중에 남아 있어서 계속 게임에 영향을 주게 됩니다.

이 카드들을 분류하는 방법이 또 한가지 있습니다. 게임 중에 필요한 양의 비중으로 분류하는 거죠. 이런 식으로는 세가지로 나눌 수 있습니다. 랜드, 서몬, 그리고 나머지 마법 카드들입니다.

각 랜드의 텍스트는 탭 표시가 있고 각 색깔의 마나 하나씩을 뽑아낸다 라고 되어 있습니다. 랜드가 중요한 이유는 아시겠죠? 랜드가 없으면 어떤 마법도 사용할 수 없습니다. 다른 카드들과 합쳐 놓고 볼 때, 랜드가 적어도 1/3은 들어가야 합니다. 제가 권하는 비율은 랜드 25 다른 카드 35의 비율입니다. 이렇게 해야 필요할 때, 특히 초반에 랜드가 없어서 고생하지 않습니다.

그리고 서몬 카드도 1/3정도는 필요합니다. 상대 마법사를 물리치기 위해서, 즉 상대방의 생명점을 깍기 위해 가장 기본적으로 필요한 카드가 바로 서몬 카드죠. 게다가 상대방이 괴물로 공격할 때, 나를 지켜 주는 것도 이 서몬 카드로 소환한 괴물들입니다.

각 서몬 카드의 상단에는 다른 카드와 마찬가지로 그 카드의 이름이 있고, 맨 하단 오른쪽에는 x/y로 쓰여진 부분이 있습니다. 앞의 것이 '파워'라고 부르는 공격력이고 뒤의 것이 '터프니스'라고 부르는 방어력입니다. 전투가 벌어지거나 상대 마법사를 칠 때, 이 괴물은 x만큼의 피해를 주고, 또 y만큼의 피해를 입게 되면 죽는 것입니다. 마지막으로 분류된 카드들이 마법 카드들입니다. 이런 것들은 마법사에게 직접 피해를 주는 것도 있고, 직접 피해를 주지는 못하지만, 여러 가지로 나를 이롭게 하는 것 또는 상대방에게 여러 가지 제약을 가하는 것 등 엄청나게 다양한 능력을 가지고 있습니다. 이런 부분에서 각 플레이어의 개성이 드러나게 됩니다. 직접 피해를 주는 마법을 잔뜩 넣는 방법도 있고, 내 괴물들을 강화시키는 방법, 상대 괴물을 약화시키는 방법 등 개인의 취향에 따라 다양한 마법을 사용하게 됩니다.

4. 공격

공격이란 자기가 소환한 괴물들에게 명령을 내려서 상대방 마법사를 물리적으로 공격하는 것입니다. 대부분의 마법사들은 여러 마리의 괴물들을 소환해서 상대방 마법사를 공격하거나, 자신을 공격하는 적 마법사의 괴물들로부터 자신을 지키게 합니다.

이제 공격의 방법과 순서, 또 이 공격에 의해 일어나는 전투에 대해 알아보죠.

가. 기본적인 공격의 순서
- 공격을 선언한다
- 방어를 선언한다
- 서로 데미지를 준다.

나. 공격은 상대방 마법사를 향해서만 할 수 있습니다. 다시 말해서 적 마법사가 소환한 괴물을 자신의 괴물로는 공격할 수는 없는 거죠. 언제나 공격은 상대방 마법사를 향해서 공격하고 방어자가 원하면 이미 나와있는 괴물로 공격하는 괴물을 막을 수 있습니다. 그렇게 해서 공격하는 괴물이 방어하는 괴물에 막히게 되면 특별한 능력이 있지 않는 한, 마법사에 대한 공격은 무산되고 공격하는 괴물은 방어하는 괴물과 전투에 들어가게 됩니다. 공격하는 괴물이 방어하는 괴물에 의해 막히지 않으면, 그 괴물은 성공적으로 마법사에게 부상을 입히게 됩니다.

전투에 들어간 괴물들은 서로의 공격력만큼 상대를 때리고, 상대가 때리는 공격력을 자신의 방어력만큼 견딜 수 있습니다. 상대의 공격이나 적 마법사의 마법이 괴물의 방어력을 0으로 만들면 그 괴물은 '치명적 부상'을 입게 되어 무덤으로 갑니다. '치명적 부상'을 입지 않은 괴물은 아직 죽지 않은 것이고, 턴의 마지막 단계인 치료 단계에서 부상을 완전히 치료합니다. 그러므로 방어력이 낮은 괴물은 한번의 전투에서 단숨에 죽어 버릴 수 있습니다. 그래서 많은 마법사들이 방어력이 낮은 괴물로 방어를 하다가 괴물을 죽이기 보다는 방어를 하지 않고 마법사 자신이 부상을 입기도 합니다. 그렇게 하면 자신의 괴물은 아직 살아 있고 나는 그 괴물로 상대방을 공격할 수 있기 때문이죠. 아무리 내 생명점이 낮더라도 (심지어 1점만 남아 있더라도) 상대방 마법사의 생명점이 0이하로 떨어지면 내가 승리하는 것이니 말이죠.

한가지 예를 들어보죠. 상대방에게는 1/2의 공격력과 방어력을 가진 괴물 a와 3/3의 괴물 b가 있고, 나에게는 2/2 괴물 c와 1/1 괴물 d가 있다고 생각해 봅시다. 내가 할 수 있는 방어는 두 괴물을 각각 막거나 c를 a에게 d를 b에게 혹은 그 반대로 등 여러 가지가 있습니다. 하지만 내 괴물이 절대로 죽어서는 안되는 경우라면, 다음 턴에 상대에게 3점의 피해를 주면 게임이 끝나는 상황이라면, 괴물들이 죽어서는 안되겠죠? 그래서 a는 c로 막고 b는 막지 않습니다. 그러면 a는 c에게 1점의 피해를 주고 2점의 피해를 받아서 죽어버리고, 괴물 c는 성공적으로 나를 때리겠죠. 그래서 저는 3점의 피해를 입습니다. 그렇지만 나는 다음 턴에 괴물 두마리로 공격해서 게임에서 이길 수 있습니다.

다. 이제 전투 중에 여러 가지 능력을 가진 괴물들에 대해 알아봅시다. 전투 중에 오직 괴물의 공격력과 방어력만 가지고 싸운다면 너무 시시한 게임이 되겠죠. RPG 게임에서 회복 주문을 쓰거나 동료의 공격력을 올려주는 마법을 쓰거나 하는 것처럼, 매직에서 등장하는 괴물들도 특수한 능력을 가진 경우가 많습니다.

A. 밴딩

밴딩은 '끈으로 묶다'라는 뜻이죠. 그런 식으로 공격하거나 방어하는 괴물 중에서 이 밴딩을 가진 괴물들끼리는 서로 협력해서 한번에 공격하거나 한 번에 방어하는 것이 가능합니다. 정상적으로 공격을 하면 각각의 괴물이 따로 따로 공격을 들어가게 됩니다. 그렇지만 이 밴딩을 이용하면 여러 마리의 괴물이 한꺼번에 같이 공격을 하는 거죠. 그러면 상대방은 한 마리의 괴물로도 방어가 가능한 데 뭐가 좋은거냐 라고 생각할 수도 있겠죠.

그렇지만 밴딩에는 무척 큰 장점이 있습니다. 바로 괴물에게 입는 피해를 마음대로 배분할 수 있다는 거죠. 상대에게 100/3의 괴물이 있다고 합시다. 나에게는 2/2 하고 1/1의 괴물이 있다고 하고요. 그런데 내 괴물들은 밴딩의 능력이 있어서 밴딩으로 공격을 했다면, 상대방이 그 100/3의 괴물로 막는다면 나는 밴딩한 괴물 두 마리에게 이 100점의 피해를 마음대로 나누어 줄 수 있습니다. 아시겠죠? 1/1의 괴물에게 100점의 피해를 주고 죽게하는 겁니다. 그러면 결과는 상대의 100/3의 괴물과 나의 1/1 괴물은 무덤으로 가고 나의 2/2 괴물은 남아 있는 겁니다.

또 한가지 밴딩의 장점은 밴딩의 능력이 없는 괴물 한마리는 이 밴딩을 한 그룹에 넣을 수 있다는 겁니다. 그러니까 두마리 괴물 중에 하나만 밴딩이 있으면 둘이 같이 밴딩으로 공격할 수 있다는 겁니다. 반면에 네마리 중 두 마리만 밴딩이 있고 두마리는 없다면, 밴딩으로 한 번에 공격할 수 있는 괴물의 총 수는 세마리 뿐이죠. 또, 밴딩으로 '능력'이 공유되지는 않습니다.

다시 말해서 플라잉을 가진 괴물과 아닌 괴물이 밴딩으로 공격하면, 땅바닥의 곰이라도 이 그룹을 막을 수 있다는 거죠. 밴딩은 방어할 때도 유용합니다. 방어의 밴딩은 조금 더 유용합니다. 한 괴물에게 밴딩의 능력이 있으면, 몇개의 방어자라도 같이 한 괴물을 막을 수 있습니다. 그리고 (다수의 방어자가 막을 때는 공격자가 누구에게 얼마의 피해를 주는지 결정하므로) 공격자가 마음대로 배분한 데미지를 (밴딩이 있으므로) 방어자 마음대로 다시 나눌 수 있습니다.

B. 트램플

방어하는 괴물은 인간들이고, 공격자는 커다란 코끼리라면, 아무리 방어하는 괴물들이 공격자를 죽였더라도, 코끼리는 달려오던 관성으로 마법사를 덮칠 수도 있겠죠? 이런 능력이 트램플입니다.

트램플은 공격자가 방어하는 괴물을 죽이고도 충분한 파워를 가지고 있을 때, 남은 공격력 만큼 마법사에게 피해를 주는 것입니다. 그러니까 3/1에 트램플의 능력을 가진 공격자를 1/1의 괴물이 막는다면, 공격자는 죽겠지만, 마법사

매직 매니어를 위한 Q&A

최근 챔프 독자들 사이에서 매직 카드에 관심이 날로 높아지고 있습니다. 그런 독자들의 열망에 부응하기 위해서 챔프는 매직카드 전문가에게 의뢰해 여러분의 궁금증을 해소해 드리겠습니다.

매직카드의 관해 기초적인 게임 방법에서부터 재미있게 즐기는 법, 또 카드 활용법 등 전반적인 모든 사항을 충실하게 답해 드리겠습니다.

*성의있게 질문해 주신 5명에게 매직 카드를 드립니다.

보내실 곳 : 우 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「매직 매니어 Q & A」 담당자 앞

는 2점의 피해를 입어야만 합니다.

또 밴딩에 의해 여러 마리의 괴물이 함께 공격할 때는 언제나 트램플의 능력이 가장 나중에 피해를 주게 됩니다. 그러므로, 3/1 트램플의 괴물과 2/2 괴물이 공격을 하고 3/2 괴물이 방어를 한다면, 마법사에게 가게 되는 피해는 여전히 3점입니다.

C. 플라잉

플라잉은 말 그대로 나는 능력입니다. 하늘을 나는 비행기를 땅바닥의 곰들이 막을 수는 없겠죠. 그러므로 플라잉의 능력을 가진 괴물은 플라잉의 능력을 가진 방어 괴물이 아니면 막을 수 없습니다.

D. 퍼스트 스트라이크

말 그대로 먼저 치는 능력입니다. 이 능력을 가진 괴물이 상대방 괴물을 죽이기에 충분한 공격력을 가지고 있으면, 상대방이 나를 치기 전에 먼저 쳐서 죽이므로 상대방은 죽어버리고 나는 아무일없이 살아 있을 수 있습니다. 예를 들어 내 괴물 a는 4/1의 퍼스트 스트라이크 능력을 가지고 있습니다. 상대방은 4/4의 괴물을 가지고 있다면 이 두 괴물이 전투에 들어가면 내 괴물 a가 이깁니다. 상대방의 괴물이 치기도 전에 먼저 4점의 피해를 입혀서 무덤으로 보내기 때문이죠. 하지만 상대방이 2/5의 괴물을 가지고 있다면, a는 먼저 4점을 치겠지만, 상대방의 괴물은 죽지 않은 것이고 a는 2점의 피해를 입어서 무덤으로 가게 될 겁니다.

E. 랜드 워크

이 능력은 카드에 랜드 워크라고 써 있지 않습니다. 대신에 아일랜드 워크, 플레인 워크 등과 같이 마나를 생성하는 랜드의 이름+워크의 형태로 쓰여 있습니다. 이 능력을 가진 괴물이 공격을 하고 상대방이 만약 그 랜드를 가지고 있다면 상대방의 괴물들은 그 공격을 막을 수 없습니다. 예를 들어 상대방이 한개라도 섬을 깔고 있다면, 내가 아일랜드 워크의 능력을 가진 괴

물로 공격하면 상대방이 아무리 많은 괴물을 가지고 있더라도, 심지어 상대방도 아일랜드 워크의 능력을 가진 괴물이 있더라도 막을 수 없습니다.

F. 펌핑, infaltable

이 능력은 펌핑이라고 쓰여 있는 것은 아닙니다. 보통「마나 표시 : +1/+1 until end of turn」같이 쓰여 있죠. 이 능력이 있는 괴물은 한 턴 동안 그 공격력과 방어력을 일시적으로 늘리는 것이 가능합니다. 「G(그린 마나) : +1/0 until end of turn」이면 그린 마나 한개를 쓸 때 마다, 공격력이 1점씩 늘어난다는 것입니다. 이런 능력은 마나가 허용하면 얼마든지 늘릴 수 있습니다. 그러므로, 30/30의 괴물이 공격하는 것도 가능하죠.

G. 프로텍션

말 그대로 보호의 능력입니다. 보통 한 색깔로부터 보호됩니다. 예를 들어

protection from red라면,

- 레드 괴물은 이 괴물이 공격하는 것을 막을 수 없습니다.
- 레드를 근원으로 하는 피해는 모두 0점이 됩니다.
- 어떤 레드 마법이나 특수 효과도 이 괴물을 목표로 지정할 수 없습니다. 이 괴물을 목표로 하지 않아도 영향을 주는 것이라면 영향을 주지만, 그 근원에서 나온 피해는 모두 0점이 됩니다.
- 어떤 블루 인첸트라도 이 괴물에게 걸 수 없습니다. 이 보호의 능력을 가진 괴물은 그 색깔의 카드로부터 거의 대부분 보이지 않게 되는 효과를 냅니다.

H. 렘피지

말 그대로 광란입니다. 카드에는「rampage : 2」같이 쓰여 있습니다. 이 능력을 가진 괴물이 공격을 할 때 한마리를 넘어서는 숫자의 괴물이 이 괴물을 막는다면, 그 초과한 수만큼 공격력과 방어력에 렘피지만큼의 숫자가 더해집니다. 그러므로 3/3 괴물이「rampage : 2」라면 보통 공격을 할 때와 한 명의 괴물이 막았을 때는 3/3의 괴물이지만, 두명의 괴물이 막으면 갑자기 광란을 일으켜서 5/5 괴물이 되고, 3명이 막으면 7/7이 되는 등... 점점 강해 집니다.

5. 기타

앤티 카드에 대해서

앤티란 말은 분담금이란 뜻입니다. 원래 카드 게임을 할 때 게임 시작 전에 미리 걸어 두는 돈같은 것을 뜻하죠. 매직에서는 앤티로 자기 덱의 맨 윗 장을 걸게 되어 있습니다. 이런 규칙 때문에 몇가지 재미있는 현상이 생깁니다.

매직에는「rich child syndrome」이라는 말이 있습니다. 카드를 왕창 사게 되면 그 만큼 좋은 카드들도 많이 가지게 되고, 상대적으로 적은 카드를 가지고 있는 사람에 비해 무척 유리하게 됩니다. 이런 단점을 앤티로 어느 정도 극복할 수 있습니다. 앤티는 자기

가 무슨 카드를 걸게될 지 모릅니다. 무작위로 자기 카드 중에서 한 장이 걸리게 되죠. 그리고 모든 승부가 그렇듯이 언제가 이기리라는 보장은 어디에도 없습니다. 그러니 비싼 카드를 쓰는 걸 꺼리게 되고, 어느정도 견제가 되는 거죠. 그리고 매직이 도박은 아니지만, 무언가를 걸고 하게 되면 승부욕도 더 생기게 되고, 게임에 좀 더 집중하게 됩니다. 상대방의 비싼 카드를 뺏어올 때와, 내 가장 비싼 카드가 앤티에 걸린 게임에서 승리할 때의 기분은 정말 좋죠. 그리고 한가지 더, 역시 매직은 즐기기 위한 게임입니다. 게임에서 승리해서 앤티카드를 따올 때, 그 카드가 너무 좋은 카드라면, 상대방에게 다른 카드로 바꿀래? 하는 룰을 권장하고 있습니다. 게임때문에 사람 사이의 관계가 안 좋아지는 건 정말 피해야하죠.

1. serra angel

4/4 white

text : flying , attacking does not cause serra angel to tap

다시 말해서 세라 엔젤은 공격을 해도 탭이 되지 않는다는 거죠. 세라 엔젤은 매직에서 엄청난 인기 크리처입니다. 능력도 무척 좋을 뿐더러 일러스트도 예쁘기 때문입니다. 제가 알기로 플라잉의 능력을 가진 크리처 중에 공격을 해도 탭이 되지 않는 것은 둘뿐입니다. 세라 엔젤과 블루의 제피르 펠콘이죠. 제피르 펠콘도 좋긴 하지만, 제 생각엔 세라 엔젤이 훨씬 좋은 크리처입니다. 제피르 펠콘도 공격으로는 탭이 되지 않지만, 탭이 안되면 뭐 합니까. 1/1 크리처이기 때문에 방어용으로 쓴다는 건 상상도 못합니다. 하지만 세라 엔젤의 경우 4/4나 되기 때문에 방어용으로 충분히 쓸만합니다. 게다가 플라잉 크리처 중에 4/4나 되는 녀석은 별로 없기 때문에 일단 나오기만 하면 게임 전체를 흔들고 다니죠. 마치 『제 4차 슈퍼로봇대전』의 서바인을 보는 기분입니다...

2. Hurricane

Sorcery

text : Hurricane deals X damage the each player and each creature with flying

casting cost가 X하고 그린 마나 한개이므로, 그린 마나 한개를 쓰고 다른 마나 X개를 쓰면 두 플레이어와 플라잉의 능력을 가진 크리처에게 X만큼의 피해를 줍니다. 이 카드는 보통 나는 16점 상대방은 4점 같이 생명력의 차이가 날 때 쓰면 좋지만, 상대가 세라 엔젤을 꺼냈다거나 할 때도 쓸 수 있습니다. 게다가, 나에게 「circle of protection: green(마나 한 개를 써서 그린으로부터의 피해를 1개 막는 것)」이 있다면 웃으면서 쓸 수 있죠. 또, 상대방에게 골치 아픈 크리처가 있을 때, 죽이는 방법으로, 상대방의 골치아픈 크리처를 날게 하는 겁니다. jump라는 인스턴트가 있습니다. 목표로 한 크리처를 한 턴동안 날게 하죠. 이걸 걸어 준 다음에 허리케인을 걸면 되겠죠.

제주 챔프 독자를 위한 매직카드 설명회

■일시 : 1996년 8월 10일, 11일,
토요일 오후 2시~4시,
일요일 오후 2시~4시

제주 설명회에도 50% 할인권을 가져오시면 할인된 가격에 매직카드를 구입할 수 있습니다.

■문의 : 제주 매직 클럽(064-21-8786)에 참가 신청을 하시면서 장소를 확인하시기 바랍니다.

MTG란 어떤 게임일까? 타나카 토시히사

이 4컷 만화는 일본 LOGIN지의 유명 일러스트 타나카 토시히사 씨가 게임챔프의 매직 연재 기념으로 보내준 것입니다.

챔프 독자를 위한 매직카드 제 2차 설명회

■일시 : 1996년 8월 10일, 11일,
24일(토), 25일(일)
토요일 오후 2시~4시,
일요일 오후 2시~4시

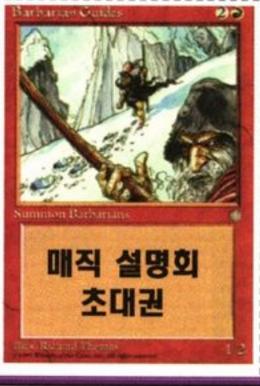
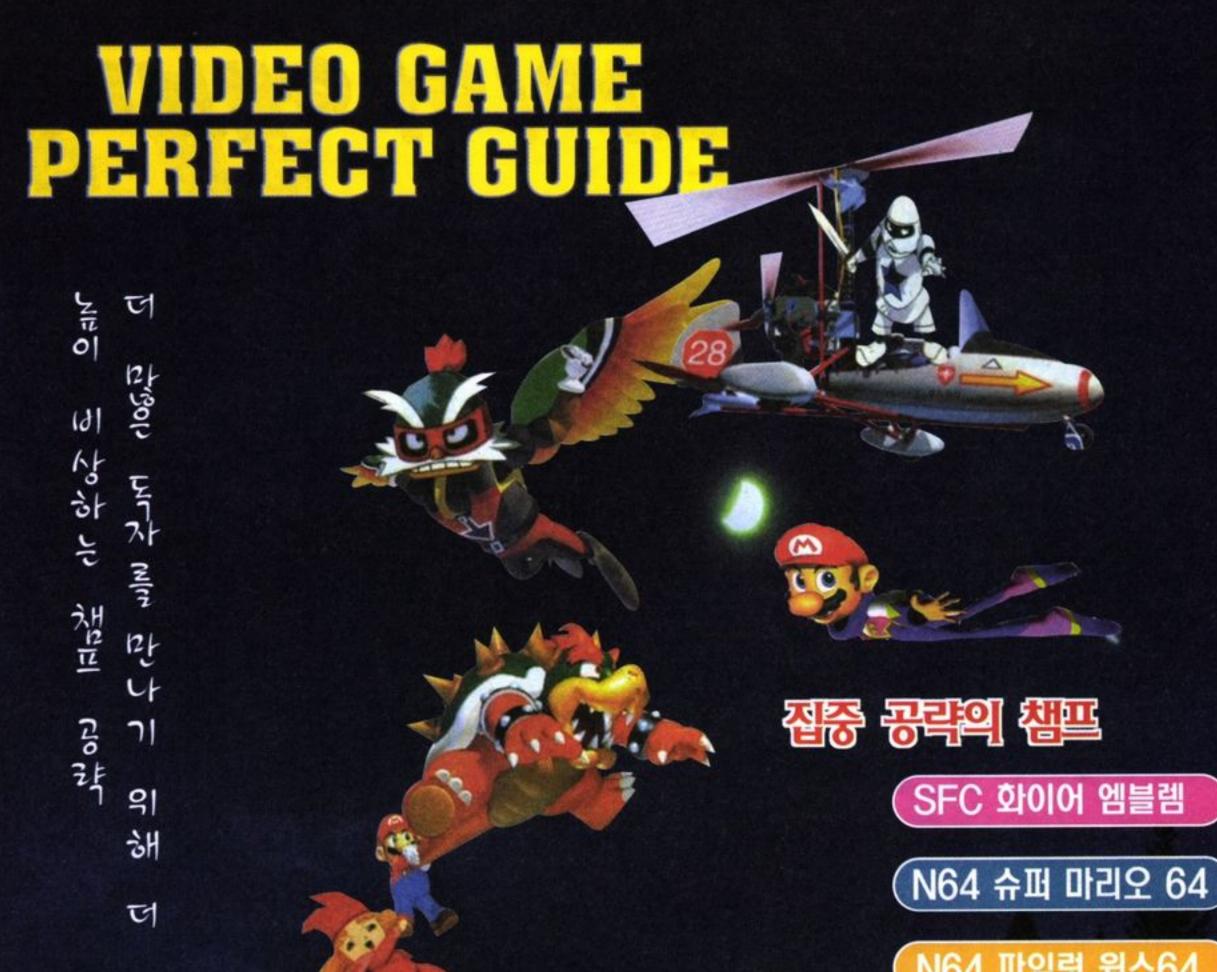
■장소 : 매직 클럽 신촌점
(지하철 2호선 합정역 하차 3번출구)

초대권을 오려오시는 세미나 참가자에게는 부스터 팩 1개를 무료로 드리고 행사 당일에 스타터 덱 하나에 한하여 50% 할인된 가격에 구입할 수 있습니다. 설명회에 참가하실 분은 미리 전화(3438-2147)로 신청 바랍니다.

VIDEO GAME PERFECT GUIDE

더 많은 독자를 만나기 위해 더
높이 비상하는 챔프 공략

집중 공략의 챔프

- SFC 화이어 엠블렘
- N64 슈퍼 마리오 64
- N64 파일럿 윙스64
- PS 포포로크로이스이야기
- SS 나이츠

집중공략

아직은 N64 국내 보급대수가 그리 많지 않아 챔프 9월호 집중공략이 그다지 도움되지 않을 것 같다라고 생각하시는 독자분들도 계실텐데요. 앞으로 N64 대작 타이틀이 쏟아져 나와 '더 이상은 참을 수 없다.'라고 생각하시고 뒤늦게 구입하시는 분들에게 다른 타이틀은 몰라도 「슈퍼마리오64」와 「파일럿 윙스64」는 꼭 한번 해보시도록 권하고 싶어요. 그 때를 대비해 한번쯤 미리 읽어두시면 피가 되고 살이 되겠죠? 그리고 이번호 집중 공략 중에서는 「포포로크로이스 이야기」가 정말 환상적으로 재밌답니다. 게임이 없으신 분들도 그냥 한번 읽어보시면 안데르센 동화보다 더 재밌다는 것을 알게 될 거에요!

SFC 공략 비법

화이어 엠블렘

-성전의 계보-

리셋을 이용한 기술사용

유니트의 출격 전에 성내에서는 몇 번이라도 세이브가 가능하다. 다만 서장과 6장에서는 불가능하다. 이 서장과 6장을 제외하고 투기장에 가기 전에 세이브해 두고 앞의 기술을 사용하면 투기장에서의 결과를 몇번이라도 고칠 수가 있다. 이 방법으로 효율성 있는 레벨 업을 하면 게임 자체도 재미있어 질 것이다.

쇼핑 등의 행동 후에도 세이브가 가능

투기장에서 지더라도 사전에 세이브해 두었다면 OK!

필살! 리셋을 이용

행동하기 전에 세이브해 두고 행동 후에 그것을 이용하는 기술이다. 레벨 업 전에 세이브해 두고 스테이터스 상승의 결과를 바꾸는 것이 그 한가지 예이다. 다만 이 게임에서는 리셋하기 전과 같이 행동하면 반드시 같은 결과가 나오도록 되어 있다. 그러므로 이 '리셋'을 거꾸로 잘 이용하면 좋은 결과를 얻을 수 있는 것이다. 같은 행동으로는 같은 결과가 나오기 때문에 행동을 바꾸면 다른 결과가 나온다. 행동의 순서를 약간 바꾸는 것만으로 리셋 전과 다른 결과를 얻을 수 있다.

행동하기 전에 세이브하고 경험치를 모은다. 하지만 어떤 때는 하나도 상승시키지 못할 때도 있다. 이때 즉시 리셋하고 아군 유니트의 행동 순서를 바꾼 후 리트라이!

높은 상승 효과의 스테이터스 업. 이 기술은 어디에서든 활용할 수 있기 때문에 자주 활용할 수 있다

마을에서도 HP회복 가능하다

HP를 회복하는 것은 교회나 회복 마법이 기본이다. 하지만 한 가지 더 회복 방법이 있다. 그 방법은 투기장에서 승리하는 것. 예를 들면 HP1이었더라도 시합에 승리만 하면 모두 회복되는 것이다. 이것도 앞의 기술을 약간 응용하면 안전하게 무료로 HP를 회복할 수 있다.

HP가 적더라도 승리만 하면 HP 가득이다

필살의 무기를 발견

그동안 필살의 무기를 가지지 못했던 유니트가 필살의 일격을 사용할 수 있게 되었다. 바로 어떤 무기를 사용해서라도 적을 50 유니트 이상 쓰러뜨리면 누가 사용하더라도 그 무기는 필살의 일격을 낼 수 있게 된다.

필살의 무기는 없지만 적을 쓰러뜨리면 그 숫자가 무기 스테이터스의 ★의 자리에 표시된다. 이것이 50을 넘으면…

분노(努り) 스킬 이용하기

계속해서 「분노(努り)」 스킬을 유효하게 활용하는 기술. 우선 「분노(努り)」 스킬을 가진 유니트의 HP를 일부러 줄여(최대 HP의 반 이하로) 언제라도 필살의 일격을 낼 수 있는 상태로 만든다. 그 후에 그 유니트로 전투를 한다. 매회 필살의 일격을 계속 낼 수 있다.

반격을 받으면 죽을 우려가 있기 때문에 일격에 쓰러뜨릴 수 있는 적 유니트를 노린 후 일격 필살!

공격이 미스되어도 실망할 것 없다!

전투에서 공격이 실패하는 경우가 종종 있다. 경험치도 받을 수 없고 전략도 붕괴되고 하나도 좋을 것이 없어 보인다. 하지만 미스된 부분의 무기 내구도는 전혀 줄지 않는다. 큰 방패로 가드되어도 역시 줄지 않는다.

방패로 가드되어도 소모되지 않는다

사전 행동으로 유리하게 싸운다!!

맵이 넓어지고 전략성이 높아진 이번 『화이어 엠블렘』에서는 적의 성 하나를 함락시키면 곧 다음 성에서 적군이 출격해 온다. 본 성을 허술하게 해 두고 총출격해서 적의 성을 공격하는 도중 본 성 근처에 적군들이 출현해서 곤란하게 되어버리는 경우도 종종 발생한다. 이런 것을 막기 위해 적군을 제압하기 전에 세이브해 두자. 세이브 후에 성을 제압해 나가면서 적의 출현을 확인해 둔다. 그 후에 리트라이해서 성을 제압하기 전으로 돌아간다. 이제는 적의 출현을 간파했으니 유리한 곳에 유니트를 배치하면 OK!

성을 제압하기 전에 반드시 세이브해 둔다

적의 출현 장소를 확인후 리트라이

투기장에서 긴급 탈출

때때로 도움이 되는 투기장. 이기면 여러가지로 도움이 되지만 지면 HP가 1이 되어 버린다. 이런 상황에 이르지 않기 위해서 회피책이 갖추어져 있다. 시합 도중에 B버튼을 누르면 시합은 중단되어 버리는 것이다. 이때 무기를 바꾸거나 시합을 중단할 수 있다.

재빨리 B버튼을 누르자. 시합 탈출에 성공. 전황에 따라서 무기를 바꿀 수도 있다

소지 아이템 교환기

소지 아이템의 배열 순서가 마음에 들지 않던 사람들에게 권장하는 기술. 방법은 아이템을 보관소에 맡기고 되돌려 받는 것이다. 되돌려 받은 아이템은 아이템 난의 가장 아래로 이동하게 된다. 이것을 반복하면 위치를 마음대로 바꿀 수 있다.

보관소에 가서 맡기고 다시 찾아오면 순서를 마음대로 조정할 수 있다

엘토샨과 함께 싸운다

1장에서 제노아 성을 제압하면 맵 윗쪽에 적군이 출현한다. 보통은 엘토샨이 출격해서 모두 쓰러뜨리지만 제노아 성을 제압하기 전에 맵 윗쪽에 군대를 이동시켜 두면 시그르도 군도 참전할 수 있다.

우선 적의 성을 제압하지 말고

엘토샨 군과 시그르도 군 VS 하이라인 군

적군이 출현하는 위치는 이 근처

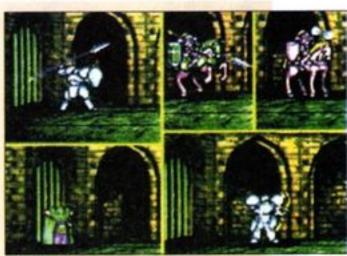
우와! 마리오가 등장?

3장의 투기장에는 게임계의 유명인사와 이름이 같은 캐릭터가 등장한다. 그 이름은 바로 「마리오」. 7번째의 투기장 최후의 적으로서 용자의 활을 가지고 등장하는 것이다. 수염달린 모습은 아니지만 여기서 「마리오」라는 이름을 만나니 비록 적이지만 반갑군.

계속 싸워가면

3장 투기장의 최후의 적 「마리오」 등장!

영원히 사용할 수 있는 무기 발견?

부서진 무기는 전혀 도움이 되지 않는 걸까? 그렇지는 않다. 부서진 무기로도 공격은 가능하다. 한차례 부서져도 공격은 가능한 것이다. 더욱이 내구성도 없기 때문에 몇번이라도 사용이 가능하다. 다만 부서지기 전과 비교하면 공격력과 명중율이 현저하게 떨어진다.

아무리 부서진 무기라도 이처럼 사용할 수 있다

그리운 멜로디를 들을 수 있다

투기장에 들어간 직후의 화면에서 약 30초간 기다리면 웅성거리는 소리가 박수로 변하고 초대 『화이어 엠블렘』의 멜로디가 흘러 나온다. 마치 연주회에 온 듯한 기분이 들게 된다. 꽤 괜찮은 보너스이다.

투기장에 들어가서 잠시 기다린다

박수 소리와 함께 그리운 멜로디가…

인접 효과로 공격력 업!

필살의 일격을 사용하기 쉽게되는 기술? 이것은 이번에 새로 추가된 연애 시스템에 관계가 있다. 구체적인 방법으로는 적을 공격할 때 공격 유니트에 형제 또는 연인 유니트를 근처에 두면 되는 것이다. 그러면 공격 시에 명중, 회피치가 약간 상승한다.

연인의 앞에서는 기분도 틀려진다. 그리고 필살의 일격! 스킬을 가지고 있지 않은 유니트도 가능하게 된다

연인의 따뜻한 마중

본성에 돌아가면 연인이 마중나와 주는 재미있는 기술. 방법은 연인을 먼저 귀환시키고 다음에 그 상대를 본성으로 돌아가게 하는 것이다. 그러면 연인이 따뜻하게 환영을 해 준다. 마치 가혹한 전장에서 싸우고 돌아왔을 때 따뜻하게 연인이 마중나와 주는 상큼한 기분을 느낄 수 있다.

시그르드를 마중나온 디아도라

남녀를 바꾸어도 OK!

시간 단축 리셋

게임 리셋후에 오프닝 화면을 단축시키는 기술. L.R. 셀렉트 버튼을 누른 후에 스타트 버튼을 계속 누르고 있으면 오프닝 화면을 뛰어 넘고 갑자기 세이브 데이타를 선택하는 화면으로 된다.

리셋을 하면 오프닝이 등장하지만, 리셋후에 스타트 버튼을 누르고 있으면 오프닝 화면을 뛰어 넘어 선택 화면이 나타난다

높은 수비력으로 적에게 대응!

아군의 수비력이 적 유니트의 공격력보다 높은 경우 적 유니트는 공격해오지 않는다. 적의 행동 범위 내에 아군의 유니트가 없는 경우 계속 돌아다니기만 하기 때문에 간단하게 적을 쓰러 뜨릴 수 있다.

적은 주위를 돌기만할 뿐 공격해 오지 않기 때문에 천천히 한명씩 요리해 주자

스테이터스 화면을 보면 이쪽의 수비력은 27

적 유니트 스워드 아머의 스테이터스를 보면 그의 공격력은 24

나는 커플을 만드는 중매쟁이

이번부터 도입된 연애 시스템. 스토리 상 강제적으로 성립되는 커플도 있지만 그 외에는 자유롭게 커플링할 수 있다. 그 방법으로는 필드 상에서 장시간동안 남녀 유니트를 인접시켜 두는 것이다. 두사람은 조금씩 사랑의 감정을 느끼고 마침내는 연인 사이가 되어 버린다. 두사람의 연애 진전상태에는 4단계가 있고 성에 있는 점장이의 집에서 알 수 있다. 가끔씩 점집에 가서 체크해 보자.

커플로 만들고 싶은 남녀 유니트를 인접시키고

두사람이 연결되기까지는 4단계가 있다. 1단계는 「気になっている(마음에 든다)」

2단계는 「好き(좋아한다)」이지만 아직 멀었다

3단계는 「愛してしまった(사랑한다)」

4단계는 「結ばれている(연결되었다)」

화이어 엠블렘

챔프의 연애백서

이것만 읽으면 FE가 100배 재미있어 진다

이번 『화이어 엠블렘』에서 가장 신선한 요소로는 바로 이 「연애 시스템」을 들 수 있다. 이것은 1부에 등장한 캐릭터의 연애관계에 따라서 2부에 등장하는 캐릭터가 변화해 간다. 시나리오에 맞춰서 연애를 성립시키기도하고 강력한 유니트 동료를 연결해서 2부의 전투를 보다 유쾌하게 즐길 수 있다.

연애관계가 되면 그것만으로도 전투가 즐거워지는 경우도 있다. 반드시 전 캐릭터를 연결시키도록 하자

때에 따라서는 연애관계에 이벤트가 일어나기도 한다

단시간에 연애관계로 만들자!

도저히 장시간을 기다릴 수 없는 플레이어를 위해 단시간에 연애관계를 만드는 비법을 공개한다. 그것은 맵상에서 가끔 일어나는 대화를 잘활용하는 것이다. 대화를 하면 왠지 연애관계로 발전하기 쉬워지기 때문에 연결시키고 싶은 커플에게 대화를 시키고 그렇지 않은 경우에는 대화를 무시하고 시나리오를 진행시키면 된다.

맵상에서의 대화 이벤트. 연애관계에 도움이 된다

커플이 되면 소지금을 올려준다

회복계의 유니트는 투기장에서 돈을 벌 수 없기 때문에 아무리해도 항상 돈이 모자라기 마련이다. 이때 전선의 유니트와 커플이 되어 보자.

특히 승려는 돈이 모자라는 경우가 자주 발생한다. 반드시 전선에서 돈을 버는 유니트와 커플을 맺어 주도록 하자

대표적인 연애관계 베스트 9

연애관계는 그 조합이 바뀔 수도 있다는 것이 조금 마음에 걸리고 혹시 2부에는 등장하지 않는 캐릭터가 있지 않을까 걱정하는 사람이 있을 지도 모른다. 하지만 그런 걱정은 하지 말기를 바란다. 플레이어가 커플을 성립시키면 그 커플은 2부에도 등장하게 된다. 아래에 소개하고 있는 9개의 커플은 커플이 되기 쉬운 대표적인 예이다. 덧붙여서 말하자면 행동을 같이 하기 쉬운 유니트가 연애관계로 발전하기도 쉬운 것이다.

시그르도 VS 디아도라

화이어 엠블렘의 가장 유명한 커플. 1장에서 만나서 3장이 시작될 때에는 이미 자식들까지 생기는 초스피드를 자랑하는 연애 커플.

호린 VS 아이라

전선에서 핵이 되는 유니트 동료이기 때문에 항상 인접해 있는 경우가 많다. 그 때문에 의외로 쉽게 연결되는 커플이다.

아젤 VS 에딘

마법사와 승려의 조합. 이것은 후방에서 지원부대로 함께 있는 시간이 많아짐에 따라 커플이 되어 버린 패턴이다.

베오울프 VS 라케시스

돈만 번다면 어디에서든 싸우는 용병과 프린세스라는 이색 커플. 같은 나라의 출신이라면 이해가 갈까?

레빈 VS 휴리

부대와 떨어져서 행동하는 것이 많은 페가사스 나이트와 성자의 커플. 먼곳에 있는 마을의 개방 중에 커플로 탄생될 것이다.

크로드 VS 필퓨

등장하면서부터 계속 같이 행동하면서 연애관계로 발전하기 쉬운 커플. 도중에 눈물을 흘리게하는 이벤트가 발생한다.

미델 VS 브리깃도

후방에서 엄호하는 궁사 유니트 동료의 커플. 미델은 동생쪽에도 관심이 있는듯 보이지만 단순한 장난일까?

큐안 VS 에스린

이것은 게임 시작부터 결정되어 있는 커플이다. 매뉴얼에도 함께 수록되어 있다. 반드시 함께 행동하도록 하자.

레빈 VS 실비아

이 커플도 등장이 곧 연결이다. 잠시 부대에서 떨어져 행동하기 때문에 순식간에 연애관계로 발전한다.

지난 달에는 코스 5까지와 코스6~8의 전반까지의 공략(+α)을 소개했다. 이번 달에는 나머지 코스 부분의 공략을 소개한다. 앞으로 N64용의 소프트가 9월까지는 나오지 않으므로 그 동안 마리오64의 모든 세계를 모험해 보자.

지난달의 오류

지난달에 '파워 스타를 100개 모으면 생기는 이벤트'는 존재하지 않으므로 아무리 스타를 모아도 별 이벤트가 없다는 것과 '쿠파 코스에서 쿠파를 쓰러뜨렸을 때 나오는 파워 스타'는 가짜였다는 것을 알려드립니다.

스위치 코스 총정리

지난 달에 빨간 스위치와 파란 스위치의 장소를 간단하게 소개했지만 이번에는 각 코스의 빨간 코인을 모으는 법과 함께 코스를 찾는 법을 정리한다.

●빨간 스위치

스타를 10개 모으면..

빨간 코인은 한번에..

파워 스타를 10개 모은 후 성 1층의 중앙으로 가면 위쪽에서 빛이 나와 있을 것이다. 여기서 시점을 고정하여 위쪽을 보면 빨간 스위치가 있는 숨겨져 있는 코스로 가게 된다. 이 코스의 빨간 코인을 위쪽부터 먹어서 점점 코스 중앙으로 들어내려가면서 한번에 8개를 모두 모아야만 한다. 클리어 후에는 빛이 없어지지만 위를 보면 다시 코스에 들어갈 수 있다.

●녹색 스위치

덧시를 타고 이 문으로

메탈 마리오는 무적이다!

이 스위치의 코스는 (코스 6)의 안에 있다. 우선 코스 6으로 들어가 덧시가 있는 지하 호수까지 간다. 그리고 덧시를 타고 철창으로 된 바닥이 있는 곳으로 간다. 그곳의 문으로 들어가면 코스 6의 입구와 비슷한 입구가 있으므로 들어가면 된다. 이 숨은 코스에는 급류가 있으므로 주의해야 한다. 메탈 마리오 상태일 때는 물에 쓸려 내려가지 않는다. 대부분의 빨간 코인은 물속에 있으므로 메탈 마리오가 되서 모으자. 파워 스타도 그 근처에 생긴다. 또 파워 스타를 입수하면 코스 6의 밖으로 나온다.

●파란 스위치

우선 물을 뺀다

거리가 조금 떨러져 있을 경우 2단 점프 또는 3단 점프 사용

성 지하의 코스 6의 입구가 있는 방의 문에서 오른쪽으로 가서 거기 있는 보통의 문으로 들어가 물에 빠진다. 그후 수영을 해서 반대편으로 나오면 그곳에 있는 2개의 기둥(물에 잠겨 있는 바닥)을 '히프 드롭'으로 누르자. 그러면 성에 물이 빠져나간다. 밑에 있는 문으로 들어가면 성 밖으로 나가므로 여기서 오른쪽에 있는 물 빠진 구멍으로 들어가면 파란 스위치가 있는 코스로 가게 된다. 코스의 끝에는 파란 스위치가 있다. 또 8개의 빨간 코인은 처음 떨어지는 부분에서 4개를 모으지 않으면 안된다. 8개를 모은 후에는 나타난 파워 스타를 얻기 위해서 스위치의 옆에 있는 파란 블록의 '투명 모자'를 사용해 철창의 벽을 통과해야 한다.

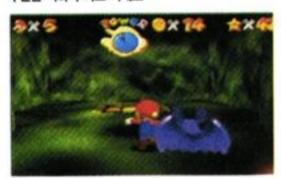
각 코스 별 공략

어둠에 녹는 동굴

지난 달에 소개했듯이 성의 코스의 입구가 있는 부근에 키노피오가 파워 스타를 가지고 있으므로 그것을 잊지 말고 얻어두자. 또 남은 3개의 파워 스타는 각각 상당히

까다로운 위치에 있으므로 수준 높은 테크닉이 필요하다.

파워 스타 4
연기의 미로를 지나서

우선은 지하의 가스 지대로

엘리베이터를 타고 별이 있는 곳으로..

지하층의 가스 지대로 가는 도중 위쪽에 통로가 있다. 처음의 것은 6번째의 스타가 있는 통로이고 그 곳을 지나서 또 위쪽에 비슷한 통로가 있을 것이다. 여기로 올라가서 계속 그 길로 따라가면 엘리베이터가 있다. 이 엘리베이터를 타고 올라가면 파워 스타가 있다.

파워 스타 5
연기 미로의 비상구

이 통로로 가서..

철퇴를 타고 별이 있는 곳으로 가자

5번의 방식과 같은 식으로 가스 지대로 간 후 위쪽에 있는 첫번째 통로로 올라간다. 그 길을 계속 가다보면 엘리베이터를 올라간 후 위쪽에 철퇴가 있는 방으로 나온다. 여기서 철퇴에 매달려서 오른쪽으로 가자. 낭떠러지로 떨어지지 않게 마리오의 손의 위치를 잘 확인하면서 가자. 끝 부분에 파워 스타가 있다.

파워 스타 6
거대한 바위의 비밀

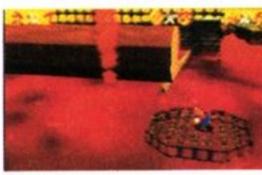
이 위쪽에 통로가..

삼각뛰기를 이용해서 무사히 안착

거대한 바위가 굴러오는 통로로 가서 문이 있는 근처에 서서 위쪽을 보면 작은 방이 있을 것이다. 여기는 아주 세밀한 삼각뛰기를 이용해서 올라가자. 그러면 반대편의 벽에 파워 스타가 있는 작은 방이 있으므로 떨어지지 않게 멀리뛰기를 하면서 건너가자.

화이어 버블 랜드

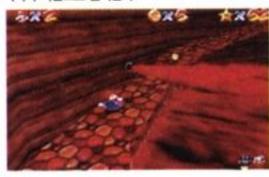
후반 2개의 파워 스타를 얻기 위해 화산으로 들어가게 되지만 이 화산의 난이도가 상당히 높다. 그 중에서도 봉을 타고 가는 부분이 어렵지만 봉에 매달리고 있는 방향으로 점프한다는 특징에서 요령을 알고 있으면 잘 풀 수 있을 것이다.

파워 스타 4
데굴데굴 굴러가는 통나무

우선은 이 2마리가 있는 곳으로 간다

이 통나무를 따라서 가자

코스의 오른쪽 부근에 있는 거대한 통나무를 이용한 코스. 우선 오른쪽으로 가서 2마리의 돈케츠가 있는 곳에 있는 철사 배를 타고 거대한 통나무가 있는 곳까지 간다. 그 다음에 이 통나무를 타고 가면 파워 스타를 얻을 수 있다. 통나무를 타게 되면 굴러가므로 마리오는 반대쪽으로 달려 떨어지지 않게 주의해야 한다. 너무 빨리 달려도 통나무를 넘어가서 용암에 빠져 버리므로 주의하자.

파워 스타 5
화산의 파워 스타

여기서 화산으로 들어간다

떨어지지 않게 주의

우선 사진 위치의 화산이 있는 부분까지 간다. 여기서 화산의 분화구로 들어가면 화산의 내부로 들어갈 수 있다. 내부에 들어오게 되면 오른쪽으로 가서 화산을 올라간다. 도중에 있는 화염과 돈케츠 등을 주의하면서 올라가자. 봉 타기의 부분에서는 카메라의 시점을 잘 맞춰 점프하는 방향을 잘 조종하면서 타자. 그곳을 통과하면 파워 스타가 있지만 마지막 봉에서 방심하여 이상한 방향으로 점프하지 않게 주의하자. 또 화산 내에서 죽어도 다시 들어갔을 때 화산의 내부에서부터 시작된다.

파워 스타 6
화산의 리프트 튜어

리프트를 잘 타고 가자

여기의 봉 타기는 난이도가 높다

5와 같은 식으로 화산으로 들어가면 이번엔 왼쪽으로 간다. 그리고 거기에 있는 리프트를 타고 가자. 도중에 새로운 리프트가 나오면 타고 있던 리프트가 떨어지므로 빨리 올라 탄다. 그리고 봉이 있는 곳까지 가면 방향을 잘 맞춰 봉으로 점프한다. 올라가면 화염방사기가 회전하고 있는 작은 바닥이 있다. 여기에는 너무 높은 위치에서 점프를 하면 떨어지므로 바닥보다 약간 낮은 위치에서 방향을 맞추면서 화염에 주의해서 점프하자. 그리고 바로 다음 봉을 타고 위로 올라가면 파워 스타가 있다. 여기서 마지막 파워 스타가 있는 바닥까지 작은 바닥으로 연결되어 있으므로 카메라 시점을 조종해서 떨어지지 않게 점프를 해서 건너가자.

뜨거운 사막

다른 코스에 비해 난이도가 아주 높다. 가장 까다로운 부분은 등껍

질의 조종과 피라미드를 올라가는 것. 그리고 회오리의 진로 방해이다. 피라미드 내부에서는 보스전이 기다리고 있다.

파워 스타 4
4개의 기둥을 올라온 자에게

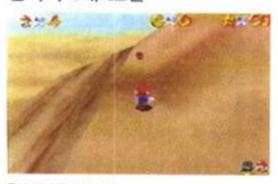
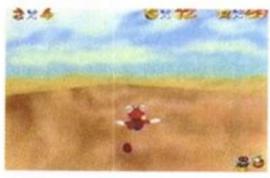
이 4개의 기둥으로 올라간다

피라미드의 괴물들과 사투를 벌인다

피라미드의 보스와 대결

피라미드의 사방에 있는 4개의 기둥으로 각각 올라가는 것이 첫번째 목적이다. 우선 돌기둥 건물(?)의 위에 있는 거북이의 등껍질을 이용해(모자라도 좋다) 4개의 기둥으로 올라가자. 보통 이 기둥은 걸어서도 올라갈 수 있지만 그 중의 한가지는 밑에 모래 지옥이 있기 때문에 그냥은 갈 수 없다. 그렇기 때문에 날개나 등껍질의 힘이 필요하다. 4개의 기둥을 모두 올라가면 피라미드의 윗 부분이 파괴되면서 구멍이 생긴다. 이번엔 피라미드의 정상으로 가서 구멍으로 들어가자. 또 주의할 점은 너무 빠르게 기둥을 올라가면 인식되지 않는 경우가 있으니 기둥을 올라갈 때는 확실하게 해두고 그 위에 있는 코인도 될 수 있으면 먹어두자.

구멍으로 들어가면 피라미드의 내부에 들어오게 되는데 곧바로 엘리베이터를 타고 내려간다. 여기서 다 내려가면 벽쪽에 있는 구멍으로 들어가자. 구멍의 밑부분에 떨어지면 그곳에는 손 모양의 피라미드의 보스가 기다리고 있다. 이 녀석은 약점은 손바닥에 있는 눈이다. 한쪽 손이 공격할 동안에 한쪽 손에서 눈이 나타나므로 그때 공격하자. 한쪽 손을 쓰러뜨리게 되면 나머지 손이 맹돌진으로 공격해오므로 떨어지지 않게 주의하여 쓰러뜨리자.

파워 스타 5
날아라 8개 코인

우선 주위의 코인부터

날아다니면서 코인을 모은다

빨간 코인을 8개 모으는 코스. 우선 날개 모자의 힘과 대포가 필요하다. 그 전에 지상에 있는 코인으로 시작 지점에서 뒤쪽에 있는 코인, 돌로 된 기둥의 건물에 있는 블록을 파괴하면 나오는 코인, 돌바닥의 미로와 같은 부분에 있는 코인, 사막 끝에 있는 오아시스의 코인을 모은다. 그리고 오아시스의 근처에 있는 빨간 봄병을 만나 돌바닥의 미로 끝 쪽에 생기는 대포를 타러 가자. 미로에선 떨어지지 않게 주의하자. 대포의 옆에는 모자의 블록이 있으므로 날개 모자를 장비한 후 대포로 날아간다. 남은 4개의 코인은 4개의 기둥의 근처에 약간 높은 곳에 있으므로 날아다니면서 모으자. 고도가 떨어지면 다시 대포로 가서 날아 그것을 반복한다. 파워 스타는 돌기둥의 건물 위에 생긴다.

파워 스타 6
고대 피라미드의 의문

여기서부터 내려간다

5개의 특수한 코인을 모은다

피라미드의 내부로 들어가 3의 파워 스타가 있는 지점, 즉 사진의 위치까지 가자. 여기서 밑으로 내려가면 바닥이 있다. 옆에 모래가 흐르고 있을 것이다. 여기서 밑쪽을 보면 3개의 작은 바닥이 있다. 그 바닥에 각각 있는 노란 코인과 모래가 계속 흐르고 있는 관을 따라가면 있는 3개의 노란 코인을 얻는 '특수한 코인'을 모으는 코스이다.

가장 어려운 것은 이 작은 3개의 바닥에 올라타는 것으로 세밀한 점프가 요구된다. 여기서 코인을 입수하면 숫자가 나온다. 즉 모래의 흐름에 따라서 있는 5개의 코인을 모두 모으면 관의 끝부분에 파워 스타가 나타난다.

워터 랜드

2개의 연결된 바다로 구성된 코스로 2번째 바다는 '불바다 쿠파'의 코스를 클리어하면 잠수함의 출입구가 열려 그 구멍이 성 밖으로 연결되어 있으므로 빨려들어가지 않게 주의해야 한다. 또 구멍이 열려야만 파워 스타를 얻을 수 있는 것도 있으므로 중요!

파워 스타 2
소용돌이의 보물상자

보물상자를 순서대로..

소용돌이에 휘말리지 않게 주의!

첫번째 바다에 있는 보물상자를 모두 여는 것이 목적. 방식은 코스 3의 것과 같으므로 잘못된 순서로 상자를 열면 데미지를 입으면서 열렸던 상자가 닫혀지는 방식이다. 상자를 열면서 소용돌이에 빨려들어가지 않게 주의해야한다. 4개의 상자를 모두 순서대로 열면 파워 스타가 나오지만 끝까지 방심하지 말고 전속력으로 파워 스타를 입수하자.

파워 스타 3
도망간 쿠파의 빨간 코인

스위치를 누르고 빠른 동작으로!

봉타기 생명!!

우선 '불바다의 쿠파'를 클리어하자. 그리고 잠수함이 있던 곳으로 가면 위쪽에 빨간 코인 8개가 있다. 잠수함으로 올라가는 블록 스위치의 장소까지 가자. 그리고

그 스위치를 누르고 이번엔 앞에 생기는 블록을 무시하고 앞으로 간다. 그러면 또다른 블록이 있으므로 위로 올라가자. 여기서부터 빨간 코인을 모으기 위해서는 이동하는 봉을 타고 가야만 한다. 역시 점프하는 방향과 타이밍이 중요하다. 코인은 모두 8개 있고 파워 스타도 그 곳에 생긴다.

파워 스타 4
불어난 물을 통과하라

여기서 우선 물을 통과…

메탈 마리오로 파워 스타를 입수!

우선 2번째의 바다로 간다. 그러면 2번째 바다의 출입구에서 원형으로 불어나오는 물이 보일 것이다. 이 원형의 물을 연속으로 5개 통과하면 밑에 파워 스타가 생긴다. 물을 통과할 때는 위치만 잘 맞추면 가만히 있어도 된다. 생긴 파워 스타는 코스3처럼 메탈 마리오가 되어서 얻어야만 한다.

파워 스타 5
망타의 선물

앗싸 가오리!

평영으로 가오리에게 돌진하는 마리오

이번엔 1번째 바다의 이벤트. 바다에 떨어지면 바로 보이는 가오리 '망타'의 뒤에서 나오는 원형의 물(방귀?)를 연속으로 5개 통과하는 것이 목적이다. 방식은 4번째의 것과 같지만 망타는 이동을 하기 때문에 그를 따라다니면서 물을 통과해야 한다. 연속으로 5개를 통과하는 것도 중요. 실패한 후에 원형을 통과해도 체력 회복만 된다. 5개의 원형을 통과하면 파워 스타가 나타난다.

파워 스타 6
모자를 모두 모으면

투명 마리오로 변하여.. 철망의 방으로 돌진!

키노피오의 파워 스타 1

2번째 바다의 이벤트. 우선 파란 블록에서 나오는 투명 모자를 장비한다. 그리고 전속력으로 잠수함의 출입구의 근처에 보이는 철망의 통속에 있는 파워 스타가 있는 곳으로 가자. 투명 마리오로는 철망을 통과할 수 있으므로 빨리가면 바로 파워 스타를 얻을 수 있다.

키노피오의 파워 스타 2

성의 2층으로 가면 2명의 키노피오가 통로에 있다. 그 중 한명이 파워 스타를 가지고 있으므로 만나서 얻자.

키노피오의 파워 스타 3

성 3층에 있는 키노피오도 파워 스타를 준다. 잊지 말고 만나서 얻자. 당 3층으로 가기 위해서는 50개의 파워 스타가 필요하다.

스노맨즈 랜드

드디어 성의 2층에 돌입이다! 우선 이 코스의 입구는 '거울의 방'에 숨겨진 벽에 있다. 거울의 방에서 왼쪽으로 가면 거울 속에는 있는데 실제로는 보이지 않는 눈사람의 그림이 있다. 여기서 그 그림이 있어야할 벽으로 점프를 하면 이 코스로 들어갈 수 있다. 기본적으로 코스4와 같지만 난이도는 아주 높아져 있으니 주의. 또 이곳의 물은 차갑기 때문에 데미지를 입게 되므로 더욱 주의.

파워 스타 1
거대한 눈사람의 이마

여기서 주의!

끝까지 방심은 금물!

우선 코스의 위쪽을 향해야 하기 때문에 코스의 구석 부분에 있는 삼각형의 얼음이 나오는 곳까지 간다. 이곳에 거대한 눈사람의 얼굴이 보이는 부분에서 그냥 지나가면 눈사람의 입김에 의해서 모자와 함께 날아가 버리므로 펭귄과 붙어서 가야만 한다. 무사히 펭귄을 따라서 통과했다면 정상으로 가자. 그러나 여기서 방심을 하면 미끄러워서 떨어져 버릴 수가 있으니 주의. 스타는 점프하지 않아도 먹을 수 있는 위치에 있으므로 신중하게 진행하자.

파워 스타 2
얼음의 나라의 돈케츠

이 녀석이다!

이 이벤트는 단순히 코스7과 같은 식으로 코스 도중에 있는 거대한 얼음 돈케츠를 떨어뜨리는 것이 목적이다. 다만 바닥이 얼음이라 미끄럽다는 점만 주의하자.

파워 스타 3
얼음의 오브제

아주 간단한 부분

이번 이벤트는 아주 간단하다. 시작 지점에서 왼쪽에 보이는 얼음으로 된 블록 속에 파워 스타가 보일 것이다. 여기서 속으로 들어가 잘 보이지 않는 위쪽의 통로를 통해 파워 스타의 곳으로 가면 된다.

파워 스타 4
차가운 연못을 건너

이 녀석을 잘 밟아서 날자!

우선 삼각형의 얼음이 나오는 곳까지 가자. 거기서 물속에 있는 꽃 모양의 적(호와호와)을 타이밍을 잘 맞춰 점프로 밟아 그 반동의 하이 점프로 앞쪽의 담을 넘어간다. 하이 점프는 마리오가 회전하는 헬기식이므로 오래가지 않는 것에 주의하자. 건너가면 2개 있는 블록 중에 파워 스타가 하나 들어있다.

파워 스타 5
등껍질을 타고 빨간 코인

우선 4번과 같은 곳으로..

우선 4번과 같은 곳으로..

껍질을 이용해 코인을 모은다

8매의 빨간 코인을 모으는 이벤트. 우선 도중에 있는 2개의 코인을 얻고 4번과 같은 식으로 담을 넘어 이번엔 스타가 있는 쪽 말고 반대쪽 블록을 파괴해서 등껍질을 탄다. 여기서 계속 위쪽 코스로 가다보면 3개의 빨간 코인이 있다.

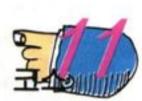
그것을 얻으면 이번엔 돈케츠가 있던 위치에서 아래쪽 얼음 연못에 있는 나머지 코인을 입수하자. 그러면 스타트 지점 근처에 파워 스타가 나타난다.

파워 스타 6
호와호와 씨의 집

우선 삼각 얼음이 나오는 곳의 옆에 있는 길을 올라가 구멍으로

여기로 올라간다

투명모자를 얻고 파워 스파클!

들어가야만 한다. 이 작은 길을 올라가려면 껍질을 이용하는 것이 가장 쉽다. 그리고 구멍에는 앉아 대쉬로 들어간다. 내부에서는 파란 블록에서 투명 모자를 얻고 얼음 속에 있는 파워 스타를 얻으면 된다.

물에 젖은 시티

파워 스타 1
비리비리의 콩알 리프트

이 코스의 입구는 2층의 '소금장이'의 그림이다.

우선 물의 양을 조절

이 리프트르 타고 블록에 있는 스타를...

이 이벤트를 클리어하기 위해서 필요한 물의 양은 상당히 많다. 우선 물 천지 상태인 코스로 들어가면 사진의 위치에 있는 물 조절 블록을 작동시켜 물을 약간 뺀다. 그리고 물이 빠지므로 쓸 수 있게된 캐릭터 1블록의 크기의 화살표 표시가 있는 블록 리프트가 있는 곳으로 간다. 블록 리프트로 올라가면 화살표의 방향으로 블록이 이동하므로 끝에 있는 블록(리프트의 것이 아님)의 곳까지 가서 그 블록에 있는 파워 스타를 얻자.

파워 스타 2
톱 오브 더 시티

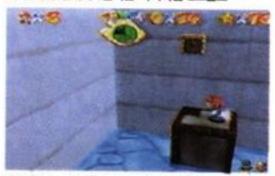
물은 최고!

정상으로 가자!

여기도 필요한 물의 양은 최대급이다. 클리어하기 위해서는 코스의 가장 정상으로 향하면 된다. 우선 위로 올라가 나무 다리를 건너 비리비리와 검은 구슬을 주의하면서 회전하는 바닥을 통과하면 파워 스타가 있다.

파워 스타 3
얕은 물과 하늘의 비밀

여기서 필요한 물의 양은 최하급이다. 코스에 들어갈 때는 낮은 점프로 들어가자. 클리어 조건은 5가지의 비밀 포인트를 해결하는 것이

이 블록을 밀어서 ?블록을 파괴하면 2포인트

이 ?블록을 파괴하자

다. 그 포인트는 1단째의 벽에 있는 철로된 블록을 안쪽으로 밀어내는 것, 가장 코스의 안쪽에 있는 철로된 블록을 블록 쪽으로 밀어내는 것, 그리고 밀어낸 블록에 올라가 블록을 파괴하는 것, 3번째 단의 비리비리가 돌고 있는 벽의 위에 있는 블록의 파괴, 같은 3번째 단의 철망 위에 있는 블록의 파괴 등 5가지이다. 실행하면 숫자가 나온다. 5가지를 모두 해결하면 파워 스타가 시작 지점의 다리 위에 나타난다. 물 조절 블록을 조종해서 물을 채워서 먹으로 가자.

파워 스타 4
서둘러라! 철망의 스타 켓치!

스위치를 눌러서 이 위치로

삼각뛰기로 탄 후 그대로..

여기서 필요한 물의 양은 최하급이다. 우선 마리오를 점프하게 하는 발판을 가진 적을 이용해 3번째 단으로 가자. 거기서 스위치를 눌러서 철망의 위로 올라간다. 그러

면 스타가 보일 것이다. 거기서 밖으로 나와 있는 나무판으로 올라가면 반쪽은 밑으로 내려가게 되어 있다. 그러면 그 나무판이 내려가는 것보다 먼저 떨어져 밑에 있는 블록을 파괴하여 작은 구멍으로 들어간다. 나무판이 내려오면 그 위로 점프하여 그대로 나무판 위에 있으면 나무판이 다시 위로 올라간다. 그 후 나무판의 정상에서 파워 스타를 얻으면 된다. 나무판에 올라탈 때는 빨리 하지 않으면 금방 올라가 버린다.

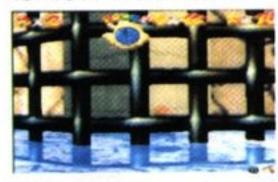
파워 스타 5
다운타운의 빨간 코인

우선은 대포부터..

블록을 모두 파괴하자

필요한 물의 양은 최대급. 우선 대포를 타기위해 위쪽에 있는 봄병을 만나고나서 대포를 탄다. 그리고 대각선 반대편의 거대한 철망쪽으로 발사하여 철망의 속으로 들어간다. 그대로 밑으로 수영을 하면서 통로를 가다보면 물에 잠긴 마을로 나온다. 여기서는 우선 물을 빼고 마을 안의 블록을 모두 파괴하자. 블록 안에는 빨간 코인이 있다. 그런데 지붕 위에도 빨간 코인이 있기 때문에 삼각뛰기를 이용해서 올라가는 것과 지붕에서 지붕으로 멀리뛰어 건너가는 방법을 사용해야 한다. 그대로 안되면 위로 올라가서 거기서 멀리뛰기를 해야한다. 위로 올라가는 방법은 교회(?) 위에 있는 봉을 타고 올라가면 된다. 블록을 모두 파괴하고 빨간 코인을 8개 얻으면 교회 앞에 파워 스타가 나타난다.

파워 스타 6
다운타운을 달려라!

투명 모자 장비 후 스위치를 누르고 철망으로!

철망에서 백 점프를 하자

여기도 5번과 같이 물에 잠긴 마을의 이벤트. 마을로 가서 물을 빼면 투명 모자를 장비 후 빠른 동작으로 스위치를 눌러 그대로 파란 블록과는 반대편에 있는 철망으로 달려간다. 스위치의 효력이 있는 동안에는 블록이 생겨 있기 때문에 이 위에서 위쪽으로 올라가려면 백전을 이용하는 것이 좋다. 또 철망은 투명 마리오가 아니면 통과하지 못하므로 달릴 때는 모자와 스위치의 시간을 잘 계산해야한다. 스위치의 시간 내에 백 점프를 성공시켜 위로 올라가면 그곳에 파워 스타가 있다.

높고 높은 마운틴

이 코스의 입구는 2층의 작은 산의 그림이다. 산으로 올라가는 코스이기 때문에 떨어지면 죽거나 다시 올라가야만 한다. 또 중간에 원숭이가 있지만 이 원숭이를 잡으면 모자를 빼앗기므로 주의하자. 고소 공포증이 있는 사람에게는 어려운 코스다?

파워 스타 1
높고 높은 산 정상

좁은 길에서는 주의하자

여기서 점프!!

타이틀 그대로 산의 정상으로 올라가는 것이 목적이다. 코스를 따라서 떨어지지 않게 올라가자. 지름길도 있으니 계속 떨어지는 사람은 이쪽을 이용하자. 정상에는 파워 스타가 있다. 가장 겁나는 곳은 정상의 바로 앞에 있는 작은 다리이다. 어려우면 기어가는 것도 한 방법.

파워 스타 2
장난 원숭이 웃키의 철망

웬 원숭이?

파워 스타를 떨어뜨린다

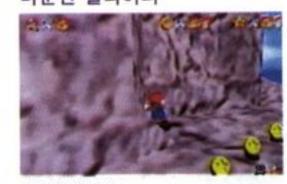
첫번째 이벤트를 클리어 후 다시 정상으로 가면 이번엔 원숭이 웃키가 있다. 밑에 있던 것과는 달리 그 원숭이를 잡은 후 놓아주면 웃키가 사례로 선물을 준다고 따라오라고 한다. 따라가면 작은 다리에 생긴 철망의 파워 스타를 밑으로 떨어뜨려 버린다. 그 원숭이를 따라서 밑으로 떨어지면 폭포의 옆에 파워 스타가 있다. 처음에 올라갈 때는 첫번째 이벤트과 같은 느낌으로 플레이하면 된다.

파워 스타 3
괴물 버섯의 빨간 코인

우선 이 버섯 위에 4개

이 줄기에 4개

빨간 코인을 8개 모으는 이벤트다. 처음 4개는 거대한 버섯이 있는 곳에 있고 나머지 4개는 한 단계 올라가서 있는 두더지와 줄기 부근에 있다. 그리고 파워 스타는 약간 거리가 먼 거대한 버섯이 있는 곳에 생기는데 이곳으로 가려면 가장 높은 곳에 있는 빨간 코인이 있는 장소에서 점프로 뛰어 내려야 한다. 점프하는 위치를 잘 맞추면 파워 스타를 얻을 수 있다.

파워 스타 4
마운틴 슬라이더

여기가 숨겨진 입구

가장 어려운 슬라이더이다

우선 정상으로 가는 것처럼 올라가다가 멀리뛰기로 건너간 후에 바

람을 부르는 구름이 있는 곳까지 간다. 그 근처 벽을 살피면 공간이 일그러진 숨겨진 입구가 있으므로 들어가자. 그곳은 슬라이더가 있으므로 타고 내려간다. 이 슬라이더에서는 도중에 두갈래 길이 있어 오른쪽 길을 가지 않고 직진하면 죽게 된다. 또 마지막 부분에 구멍이 있으므로 점프하지 않으면 떨어져 버린다. 이 두가지 난관을 돌파하면 다시 구멍을 통해 밖으로 나와 파워 스타를 얻을 수 있다.

파워 스타 5
다리 위에서 보면

가장 어려운 슬라이더이다

다리위로 가려면 옆으로 점프하면 된다

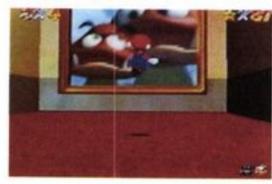
1. 2번의 이벤트에서도 통과했던 작고 긴 공포의 다리. 거기서 폭포쪽에 있는 파워 스타는 아마도 이미 알고 있을 것이다. 이것을 먹을 방법은 역시 다리 위에서 점프하는 방법...

파워 스타 6
날아라 멀리 버섯이 있는 곳으로

여기에 봄병이..

여기서 떨어지자

대포를 이용한 이벤트. 우선 나무로 된 다리 근처(처음 원숭이가 있는 곳과도 가까움)에 있는 봄병을 만나 대포를 준비한다. 그 후 사진의 위치에서 떨어져 레버를 안쪽으로 누르고 있으면 평상시엔 보이지 않는 아래쪽으로 갈 수 있다. 그대로 길을 따라 가면 대포가 있으므로 산과 멀리 떨어져 있는 파워 스타의 버섯으로 발사하자.

리틀빅 아이랜드

이 코스의 입구는 2층의 거대한 클리보 그림이 있는 방의 그림이다. 가운데의 것은 가짜지만 양 옆의 것이 진짜 입구이다. 이 코스의 특징은 마리오가 적보다 커지거나 작아져서 이벤트를 해결하게 된다는 점. 보통때처럼 중간정도 크기는 존재하지 않는다. 또 들어가는 그림은 큰 것에 들어가면 마리오는 작게, 작은 그림에 들어가면 커진다. 코스 내에서는 연통으로 들어가면 마리오의 크기가 변한다.

파워 스타 1
거대한 파쿤 플라워

우선은 큰 상태에서 시작

모든 파쿤 플라워를 쓰러뜨리자

우선 작은 그림에 들어가 큰 상태에서 시작한다. 그리고 화면 바깥쪽으로 가서 연통에 들어간다. 그러면 그 연통의 주위에 거대한 파쿤 플라워가 여러마리 나타나므로 공격당하기 전에 공격해서 모두 쓰러뜨리자. 파쿤은 땅속에 숨어있어 근처로 가면 나타난다. 모두 쓰러뜨리면 파워 스타가 나타난다.

파워 스타 2
거대한 섬의 정상에서

여기서 바람의 힘에 의해 날 수 있다

이 쇠구슬을 주의하자

여기선 산의 정상으로 올라가는 것이 목적이다. 별로 어려운 조건은 아니며 산의 정상에 있는 ?의 블록을 파괴하면 파워 스타가 나온다.

파워 스타 3
노코노코 리턴 매치

또 다시 달리기 경주를...

코스 1에서 달리기 승부를 한 거북이 '노코노코'와 다시 달리기 승부를 하게 되는 이벤트. 우선 산의 쇠구슬이 나오는 구멍을 지나서 가다보면 노코노코를 만날 수 있다.

이번 코스의 골인 지점은 바람이

이 쇠구슬을 주의하자

부는 나무 다리(연통이 있는 곳)를 건너면 있다. 그러나 노코노코는 스피드 업을 하고 있기 때문에 조금이라도 실수를 하게 되면 지고 만다. 승리하게 되면 파워 스타를 얻지만 패하면 연통으로 들어갔다 나와 다시 노코노코가 있는 곳까지 가야한다.

파워 스타 4
작은 섬의 5대 비밀

이 대포의 구멍

동굴의 입구에도

5가지의 구멍을 발견하는 것이 목적이다. 우선 작은 상태로 코스로 들어가 산을 오르는 도중에 있는 연통에서 커진다. 그러면 5가지 포인트인 정상의 물이 있는 곳, 쇠구슬이 나오는 구멍, 스타트 지점에 있는 터널, 대포의 구멍, 동굴의 입구에 각각 부딪힌다. 그러면 숫자가 나오므로 5개 모두를 통과하면 파워 스타가 나온다. 또 대포 근처에는 봄병이 있으므로 미리 얘기해 두면 작아졌을 때 대포를 사용할 수 있게 된다. 꼭 만나두자.

파워 스타 5
하나짜의 빨간 코인

대포를 쓸 수 있게 되면 대포를 타고 위쪽에 있는 나무로 향해 발사하자.

그곳에 8개 빨간 코인이 모두 있으므로 모두 모으면 파워 스타가

이 동굴로

빨간 코인이 모두 있다

나온다. 마지막 코인은 위에 있는 철망을 이용하지 않으면 어렵다.

파워 스타 6
분노의 하나짱

큰 상태에서 히프 드롭을 한다

머리를 밟으면 된다

우선 정상까지 가서 큰 상태에서 물이 있는 곳의 가운데 부분에 「히프 드롭」을 한다. 그러면 구멍이 생기므로 작아져서 그 곳으로 들어간다. 자! 이제 남은 것은 성의 3층에 있는 코스 14, 15와 마지막 쿠파와의 대결뿐이다. 쿠파와 대결하기 위해서는 마지막으로 파워 스타가 70개 이상 필요하다. 별이 70개가 되면 마지막 문을 열고 성의 마지막 층으로 올라가자. 또 별이 70개가 되지 않아도 문은 열리지만 쿠파의 곳까지 갈 수 없게 되어 있으므로 주의하자. 마지막으로 코스 14, 15의 소개를 한다.

칙탁크럭

시계 내에 있는 코스로 들어갔을

때의 분침의 위치에 따라 코스의 특징, 난이도가 변한다. 또 0분(정각)에 들어가면 코스의 모든 기능이 정지되어 버린다. 이 시계의 탑은 아주 높기 때문에 올라가기 위해서는 많은 노력이 필요하다.

레인보우 크루즈

하늘에 떠 있는 코스로 방향감을 잡기 힘든 최고의 난코스. 목적을 알아도 목적지까지 가기가 힘들다는 점이 특징으로 코스를 파악하기 위해서는 많은 시간이 걸린다.

또 여기서 100개의 코인을 모으면 「스페셜 스타」라는 것이 나온다는데 다른 코스에서 100개를 모았을 때 나오는 별과 무엇이 다른지는 스스로의 힘으로 밝혀보자. 입구는 3층의 옆쪽 벽에 구멍이 있다. 올라가려면 높이가 같은 다른 위치에서 점프해야 한다.

●무지개를 달리는 날개 마리오

코스 15의 반대쪽에 있는 구멍으로 들어가면 즐길수 있는 특수 코스로 날개모자와 대포를 이용해 8개의 빨간 코인을 모아 파워 스타를 얻는 것이 목적이다.

슈퍼 마리오64 Q & A

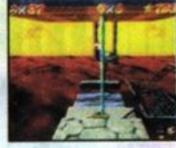
Q. 오래만에 코스4에 갔더니 펭귄이 뚱뚱해졌어요.

파워 스타를 잔뜩 모아 최후의 쿠파와 대결. 보기좋게 승리한 후 같은 필드에서 다시 한번 게임을 시작했는데 코스4의 펭귄이 굉장히 뚱뚱해 져 있어 깜짝 놀랐어요. 또 슬라이더에서 미끄러질 때나 점프시에도 앞이 보이지 않아 곤란한데 이건은 어째서 일까요?

A. 뚱뚱보 펭귄은 모두 파워 스타를 120개 모은 사람이 즐길 수 있는 보너스입니다. 하지만 본래에서 두배 정도로 뚱뚱해졌기 때문에 슬라이더의 승부는 상당히 난 코스가 될 것이다.

뚱보 펭귄의 슬라이드에서는 코스가 거의 숨겨져 있으며 이겨도 스타를 얻을 수 없다

Q. 곧바로 달렸는데 어째서 비스듬한 방향으로 가게 되는 것일까요?

게임에 익숙해 있지 않을 상태에서는 통로를 향해 곧바로 달렸는데도 어느샌가 용암 속으로 떨어져버리거나 갑자기 시점이 변해 제대로 날 수가 없거나 곧장 점프할 생각이었는데 이상한 장소에 착지해 버리는 경우가 있다. 게임 중, 갑자기 시점이 바뀌어 버리기 때문에 계속 같은 방향으로 3D 스틱을 움직이면 마리오가 도중에서 방향 전환해 버린다.

A. 자신이 가장 잘할 수 있는 시점을 발견하자!

누구라도 자신에게 가장 잘 맞는 시점이 있을 것이다. 예를 들어 오른쪽 경사 후방에서부터라든가. 곤란할 때에는 C버튼으로 시점을 교체하면 된다.

장소에 따라서는 자신있는 시점에서도 할 수 없는 것이 있을 때 '삑'하고 부저가 울린다

Q. 대포로 목적지까지 간편하게 가고 싶은데 어째서 마음대로 잘 되지 않는 건지.

빨간 봄병이 조준해 주는 대포. 먼 장소나 높은 곳에 가기 위해서는 상당히 편리한 물건. 또한 대포가 없으면 얻을 수 없는 파워 스타도 많이 있다. 그러나 조준이 조금이라도 빗나가버리면 이상한 곳으로 떨어져 벽에 부딪치거나 벼랑 밑으로 떨어져버린 채 다시는 돌아올 수 없게 되는 경우도 있다. 어딘가에 들어가 구멍에서 겨냥을 할 때 좋은 방법이 없을까요?

A. 마리오는 포물선을 그리면서 날기 때문에 직접 목적지를 겨냥해서는 아래로 떨어져버리기 쉽다.

한번 날아보고 나서 조절하는 것이 최선의 방법

Q. 마리오가 하늘을 날 때 조작 방법을 알려주세요

빨간색 블록을 부수면 나오는 모자. 이것을 쓰면 날개 마리오가 되어 공중을 자유롭게 날 수 있다. 하지만 벽에 부딪치거나 적 캐릭터와 부딪쳐 날기가 상당히 어렵다. 몇번 반복하면 공중을 자유롭게 날 수는 있지만 역시 작게 도는 것은 여전히 힘들다. 공중에 떠 있는 코인의 주위를 빙글빙글 돌거나 바퀴 안을 제대로 통과할 수 없는데 무슨 방법이 없는지.

A. 스틱을 조금씩 경사지게 하자

작은 원을 그리며 도는 것이 힘들어 한번에 돌 수 없을 때에는 거리를 조금 떨어뜨리고 조금씩 조정하면서 목적지를 향하는 것이 포인트. 실패하면 큰 원부터 다시 시작하자.

고도가 떨어져 버릴 때에는 아래로 날아서 급상승하면 원래의 높이로 돌아온다

"슈퍼 마리오64"의 슈퍼 금단의 비법

쇠창살을 그냥 통과!

최초에 「봄병의 전장」 코스에서 스위치를 누르면 열린 쇠창살이 있는 곳으로 가게 된다. 그 다음에 옆에 있는 봄병에게 다가가 마리오를 쫓아오도록 하자. 그리고 봄병을 유도하면서 쇠창살 정면을 향해 밀착한 상태로 기다리자. 그런 다음에 봄병에게 뒤쪽에서 마리오의 등을 밀게하면 마리오가 쇠창살을 빠져나와 버린다. 또 봄병이 쇠창살 근처에 있을 때에 쇠창살의 정면에서 보디 어택으로 밀어붙이면 반대로 봄병이 쇠창살을 빠져 나가 버린다. 또 이 기술을 사용하면 철조망도 통과할 수 있다.

쇠창살에 정면을 향해 밀착. 봄병이 다가오면…

쓰윽~ 쇠창살을 빠져 나간다. 마치 터미네이터와 같이…

봄병에게 보디 어택으로 돌진하자. 제대로 부딪히면 봄병이 쇠창살을 빠져나간다

웃기는 대리석 공격

쓰러지는 대리석의 공격으로부터 마리오를 지킬 수 있는 비법을 소개한다. 우선 대리석이 있는 곳까지 간다. 여기서 대리석 정면에 서서 쓰러지면 바로 점프하자. 그러면 데미지를 받지 않고 대리석의 몸을 빠져 나가 쓰러진 대리석의 등 위에 설 수 있다.

대리석이 쓰러지면 바로 점프. 빠져 나가 버리다

반칙이 아니라니까요!

우선 「봄병의 전장」 코스에서 봄킹에게 2번 데미지를 주자. 그리고 봄킹을 들어 올려 진흙길로 가서 아래쪽을 향해 던져 떨어뜨린다. 그러면 보통 때는 반칙이 되서 데미지를 줄 수 없지만 이때는 이상하게도 쓰러뜨릴 수 있다.

봄킹을 잡아 길로 내려가 낭떠러지 끝에 선다

보통때는 떨어뜨리면 반칙이 되지만 이때는 반칙이 되지 않는다

가파른 언덕을 올라갈 수 있다

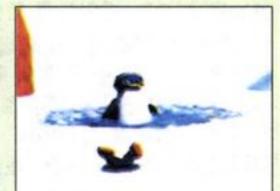
올라갈 수 없는 가파른 언덕 등을 가볍게 올라갈 수 있는 슈퍼 비법이 있다. 3D스틱을 오르막 언덕 방향으로 계속 눕힌 채 A버튼을 누르면서 B버튼을 눌러 점프 킥을 한다. 그리고 착지할 때에 B버튼을 눌러 연속으로 점프 킥을 하자. 그러면 보통 때는 미끄러져서 올라갈 수 없는 언덕을 오를 수 있는 것이다. 그러나 이 기술을 사용해도 스테이지 주변의 언덕 등은 올라갈 수 없다.

이 놀라운 추진력! 가파른 경사라도 나의 다리힘엔 못 당할걸!

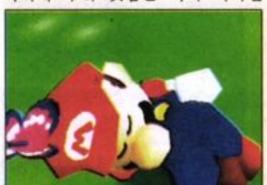
피라미드를 정복했다. 그런데 어떻게 내려가지…

노 데미지로 착지

코스3의 무지무지 추운 마운틴의 높은 장소에서 아래쪽으로 점프해 보자. 이때 아래쪽에 눈이 쌓여 있으면 마리오가 눈에 파묻혀도 데미지를 받지 않는다. 또 마찬가지로 「이쪽저쪽 사막」 코스에서는 마리오가 사막에 파묻히지 않는다.

아랫쪽에 눈이 있다면 아무리 높은 곳에서 떨어져도 안심

보디 어택으로 떨어지면 이런 자세가 될 때도…

잠꾸러기 마리오

게임 중에 아무것도 조작하지 않으면 마리오가 하품을 하며 그 자리에 누워 낮잠을 자기 시작한다. 게다가 그 상태로 아무것도 조작하지 않으면 옆으로 비스듬히 누워 완전히 잠에 곯아 떨어져 버린다. 또 「무지무지 추운 마운틴」 코스에서만은 낮잠을 자지 않고 양손을 겨드랑이에 낀 채 추위에 떠는 포즈를 취한다.

나비가 마리오를 유혹해도 마리오는 계속 잠만 잔다

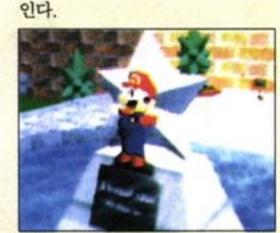
아～추워! 이런 곳에서 잠이 들면 위험하겠지…

마리오가 국민 체조를 한다

성 안의 전원으로 가서 연못 중앙에 있는 별 조각품에 등을 대고 선다. 이 상태로 덤블링 조작을 하면 위로 점프하지 않고 덤블링 포즈를 취한다. 이 포즈는 마치 마리오가 체조 동작을 하는 것처럼 보인다.

국민 체조 제 1번 동작, 한, 둘, 셋…

핫, 둘, 셋, 하나, 둘…

마리오는 골 빈 녀석?

우선 성 안의 정원으로 가서 성 중앙에 있는 별조각품 대에 선다. 그리고 카메라 모드를 마리오에게 가까이 대고 카메라 시점을 위로 하고 나서 C버튼 유니트의 오른쪽이나 왼쪽을 계속 누르자. 그러면 위에서 보는 시점이 되어서 마리오의 머리가 텅텅 비어 있는 모습이 된다.

마리오의 머리 내부 구조를 밝힌다

엉, 마리오는 알고 보니 골빈 놈이었다

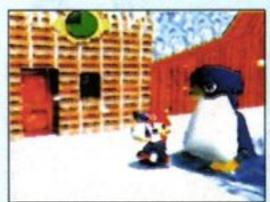
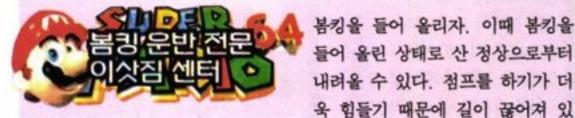
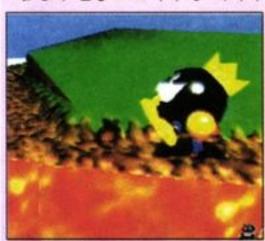
열받은 엄마 펭귄

엄마의 애정을 느낄 수 있는 비법이 있다. 「무지무지 추운 마운틴」 코스에서 아기 펭귄을 엄마 펭귄이 있는 곳으로 들고 가자. 그런 후에 엄마 펭귄이 파워 스타를 주지만 이것을 받지 않고 아기 펭귄을 다시 잡아 엄마 펭귄으로부터 먼 곳으로 데리고 가자. 그러면 엄마 펭귄이 화난 눈으로 쫓아 온다.

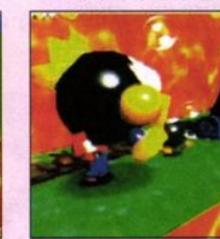
아기 펭귄을 한번 더 잡아 먼곳으로 가보자

엄마 펭귄이 열받은 눈으로 쫓아 온다

봄킹 운반 전문 이삿짐 센터

봄병의 전장 코스에서 등 뒤에서 봄킹을 들어 올리자. 이때 봄킹을 들어 올린 상태로 산 정상으로부터 내려올 수 있다. 점프를 하기가 더욱 힘들기 때문에 길이 끊어져 있는 곳까지 밖에 갈 수 없다.

봄킹을 들어 올린 채로 산에서 내려 온다

봄킹과 봄병의 대면이 실현됐다

쿠파도 무겁지 않아

봄병의 전장 코스에서 등 뒤로부터 봄킹을 들어 올리자. 이때 봄킹을 들어 올린 상태로 산 정상으로부터 내려올 수 있다. 점프를 하기가 더욱 힘들기 때문에 길이 끊어져 있는 곳까지 밖에 갈 수 없다.

쿠파를 힘들이지 않고 돌린다

하늘을 날아보자

파일럿 윙스 64

제작사	닌텐도, 패러다임	발매일	96년 6월 23일
장르	플라이트 시뮬레이션	발매가	9,800엔

파일럿 윙스! 과거에 슈퍼컴보이로 등장해 하드웨어의 성능을 충분히 발휘하게 했던 『파일럿 윙스』의 후속작이 닌텐도 64의 발매와 함께 출시되어 3D 슈팅계 시뮬레이션 게임의 진수를 보여준다. 물론 닌텐도64의 능력을 십분 발휘하여 화려하고 한마디로 엄청난 그래픽을 자랑하며 사운드 그리고 게임의 높은 퀄리티를 느끼게 해주는 게임이라고 말할 수 있다.

파일럿 윙스의 세계

모든 파일럿들이 원하고 또 추구하는 꿈! 바로 인정 받을 수 있는 뱃지(면허증)를 얻기 위해 넓은 하늘을 이리저리 날아다닌다. 그런 자격증을 얻는것이 파일럿 윙스의 여섯 캐릭터의 목적! 한가지만 잘해야 되는 것이 아니라 행글라이더, 로켓트 벨트, 자이로콥터 등의 3가지 비행체를 모두 능숙하게 조종할 수 있어야한다.

6명의 주인공 소개

라크 : 몸은 작지만 누구에게도 뒤지지 않는 담력을 가진 소년. 때문에 타인보다 민첩한 할 수 있는 능력을 가졌지만 몸이 가벼워 바람의 저항을 많이 받는다.

키위 : 라크와 같은 능력을 가지고 있으며 곱게 땋아내린 머리가 상당히 잘 어울리는 소녀. 역시 몸이 가볍기 때문에 바람의 저항을 잘 받는다.

구스 : 스카이 스포츠를 특기로 하는 캐릭터. 민첩성, 바람의 저항, 두가지에는 자기 자신을 황제라고 생각하며 뭐든지 OK!라고 하는 성격.

이어비스 : 언제 어느때라도 상당히 침착한 소녀. 단, 때때로 지기 싫어하는 기질을 보이며 실패를 거듭할 때도 있다. 능력은 구스와 동일하다고 보면 된다.

호크 : 거대한 체격을 가지고 있는 근육질의 아저씨. 몸집이 크다보니 기민한 움직임은 힘들지만 바람의 저항을 거의 받지 않는다.

후터 : 섹시한 포즈를 취하는 여성. 자기 잘난맛에 살고 있기 때문에 사사로운 일에 동요되지 않는다. 호크와 마찬가지로 바람의 영향을 잘 받지 않는 편이다.

브라이트 에리어 (스테이지) 소개

호리디 아일랜드

호텔이나 유원지 그리고 골프장으로 이용되는 어뮤즈먼트 아일랜드. 3종류의 초급 모드가 모두 이곳에서부터 시작된다.

에바브로스트 섬

추운 북쪽바다에 근접해 떠 있는 눈과 얼음으로 뒤덮혀 있는 섬이다. 섬의 이곳저곳에 석유 채굴 프랜트가 있다.

크레젠 섬

남쪽에 떠 있는 반달형의 섬이다. 안쪽 해안에 접해 있는 해변에는 호텔이 있는 리조트가 있고 바깥 해안에는 마을이 몇개 있다.

리틀 스티스

미국 대륙을 축소해 놓은 듯한 모양의 섬이다. 왠지 어디에선가 본 적이 있는 관광 명소가 산재해 있지만 뭐니뭐니 해도 가장 볼만한 곳은 섬의 중앙에 있는 마리오 바위이다.

비행정 종류

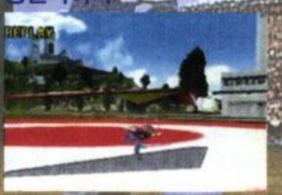
행글라이더

파일럿 윙스의 기본 비행정이다. 보기보다 꽤 힘들다. 바람의 풍속에 민감하여 방향 감각을 잃기 쉽다는 단점이 있다. 연습을 많이 한다면 가장 선호하는 비행정이 될런지도...초보자들이 다루기에는 상당히 힘들 것이다.

로켓트 벨트

등에 로켓트를 매달고 있으며 자유자재로 조작이 가능한 비행정이다. 비행 도중에 멈출 수도 있으며 스피드감, 조작성이 뛰어난 장점도 있으나 그반면 한번 착지 지역을 초과하게 되면 방향을 잡는데 꽤 애를 먹게 될 것이다. 초보자들이 가장 선호할 만한 비행정이다.

자이로콥터

심플하게 생긴 자이로콥터. 낯설은 단어이다. 간단히 생각하면 헬리콥터의 동생 뻘?

자이로콥터는 한번 이탈하게 되면 기분이 상당히 안좋아지게 되는 비행정이다. 플러스로 Z버튼으로 미사일을 발사할 수 있는 장비가 갖춰져 있다.

파일럿 윙스의 기본.

〈숙제!?〉

-이 게임에는 초급, A, B, P 클래스로 나뉘어져 있다. 각코스마다 주어진 과제를 달성하고 착지하는 것이 클리어 조건이다.

파일럿 윙스 64의 시스템은?

위의 것이 일정의 도표이다

각 코스마다 각기 다른 비행정으로 주어진 과제(?)를 이행해야만 다음 코스로 이동이 가능하다(이것은 초급에만 해당된다)

시간때가 변하는 코스!

게임 후반부에는 각 코스마다 화창하거나 악천후 등의 변화무쌍한 기상 변화를 볼 수 있다.

각 코스별 점수 커트라인 (꼭 시험 같은 기분이...)

초 급 : 80점
A 클래스 : 140점
B 클래스 : 210점
P 클래스 : 210점

하나의 클래스! 각 코스마다의 점수를 합하여 면허증의 여부를!

각각 클래스 마다 코스가 2~3개씩 있는데 합한 점수로 통과 여부를 결정 짓는다. 점수가 부족하다면 화면 밑에 앞으로 더 얻어야 할 점수를 알려준다. 여기서 이 게임을 푸는 열쇠는 각 코스마다 난이도가 있다. 그 중에서 제일 쉬운 코스를 선택하여 그 코스에서 점수를 많이 따놓는 것이 플레이어 입장에서도 또, 한편으로는 쉽게 클리어할 수 있는 방법도 될 수 있을 것이다.

코스를 클리어하면..

또 하나! 각각의 코스를 클리어 하고 나면 클리어했다는 표시로 플레이어가 선택한 캐릭터 외에 5명의 캐릭터가 함께 하늘을 나는 장면이 멋지게 나타난다.

목표물에 관하여

링 - 공중에 떠 있고 파일럿 윙스라는 게임을 이어주는 말하자면 없어서는 안될 아이템이나 마찬가지인 것이다. 종류도 다양하며 색깔에 따른 점수 변화도 생긴다.

파랑 링
노멀 포인트

하양 링
보너스 포인트

노랑 링
노멀 포인트

빨강 링
보너스 포인트

타임 링
보너스 포인트
시간이 갈수록 색깔이 변한다.

타게트 - 타게트는 기종마다 다르게 출현한다.

미사일 타게트
자이로콥터에 출현. 미사일을 발사하여 파괴할 수 있는 타게트이다.

타게트 풍선
미사일로 파괴할 수 있는 풍선 타게트이다.

캐논볼 타게트
엑스트라 스테이지에서 출현

풍선 - 기종마다 다른 것들로 여러 코스에 출현한다.

초급 코스

행글라이더

게임의 도입 부분이라 그렇게 어렵지 않은 듯해도 웬지 어려운 느낌!

으~아~ 중심을 잡자!

사뿐히 착지! 물론 B버튼을 누르고!

목적 → 하늘에서 시작하여 3개의 링을 통과하자.

로켓트 벨트

이 게임에서 제일 하기 쉬운 기종이다. 그러나 후반 부분까지 진행을 했다면 조금은 싫어질 것이다.

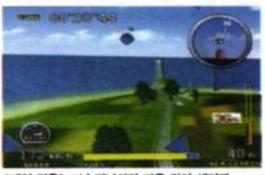
정면 충돌!

아래를 보면서 착지하자

목적 → 호리디 마을의 공원에서 이륙, 교회 꼭대기의 풍선을 터뜨리자! 그리고 잽싸게 착륙 장소로 이동.

자이로콥터

활주로에서 이륙 시작. 자이로콥터의 모든 클래스는 활주로로부터 시작된다.

음~역시 닌텐도군! 화면 깔끔

3개의 링을! 그냥 지나치면 다음 링이 생기지 않는다

멋있는 분수~!

추락하는 것에는 날개가 있다!?

목적 → 이륙하자마자 눈 앞의 3개의 링을 통과 하면 오우케이!

풍선(오렌지 색)
로켓트 벨트에서 볼 수 있다. 부딪히면 뻥!

벅볼(파랑 색)
이것은 세게 부딪혀야지만 터진다. 그리고 터지면 5개의 오렌지 풍선으로 분리된다.

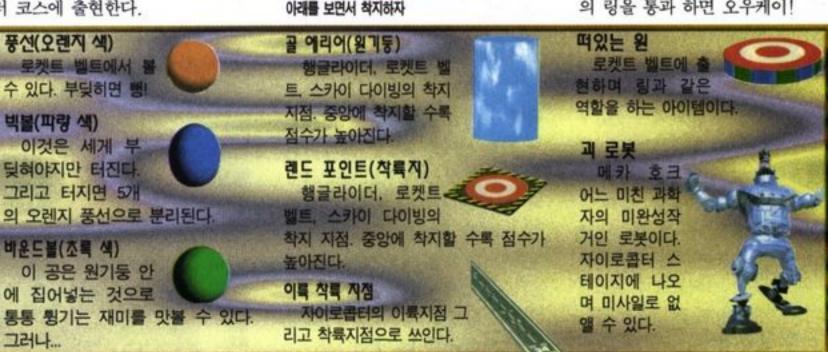
바운드볼(초록 색)
이 공은 원기둥 안에 집어넣는 것으로 통통 튕기는 재미를 맛볼 수 있다. 그러나...

골 에리어(원기둥)
행글라이더, 로켓트 벨트, 스카이 다이빙의 착지 지점. 중앙에 착지할 수록 점수가 높아진다.

랜드 포인트(착륙지)
행글라이더, 로켓트 벨트, 스카이 다이빙의 착지 지점. 중앙에 착지할 수록 점수가 높아진다.

이륙 착륙 지점
자이로콥터의 이륙지점 그리고 착륙지점으로 쓰인다.

떠있는 원
로켓트 벨트에 출현하며 링과 같은 역할을 하는 아이템이다.

괴 로봇
메카 호크
어느 미친 과학자의 미완성작 거인 로봇이다. 자이로콥터 스테이지에 나오며 미사일로 없앨 수 있다.

각각 2개의 코스에 도전!

이제부터는 클래스 코스의 수가 늘어난다. A 클래스에서는 2개씩 생기게 된다. 그리고 그 2개 코스의 점수를 합하여 140점을 넘으면 A 클래스를 통과하게 된다.

A 클래스

행글라이더
2개의 코스

1코스-얼음 섬! 불을 뿜어내는 공장! 그리고 석유가 분출하고 있다! 여기서는 처음으로 사진을 찍어야만 점수를 얻을 수 있는 코스이다.

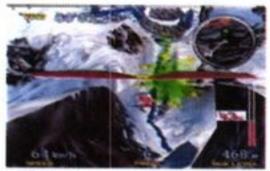
곧게 날아가자

가까이서 찍어보자! 60점을 위하여..

으악! 타버렸다.

목적 → 비행 전에 어떤 사진을 찍어야 하는지 보여준다. 여기서는 불을 뿜는 모습을 담아야 하는데 사진 점수가 60점이므로 멋진 장면을 찍어 점수를 따자!

2코스 - 산의 정상에서 스타트하여 계곡을 지나간다. 상당히 박진감이 넘치는 코스로서 발을 떼는 순간부터 스틱을 위로 향하고 있어야만 링들을 통과할 수 있다. 그리고 착륙지 근처에서는 바람이 불고 있다. 기체가 흔들흔들 거린다면.. 2코스에서 점수를 따기란 조금은 힘들 수도 있다. 그러므로 1 코스에서 많은 점수를 따내면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.

이륙전에 방향을 위쪽으로 하고 있자

균형을 잡도록!

목적 → 방향을 잃지 말고 양옆으로 조심스럽게 움직여야만 통과할 수 있고 여러가지 색의 링으로 점수를 올리자! 착륙 장소는 왼쪽에!

로켓트 벨트

1코스 - 빌딩과 다리들로 만들어진 지역이다. 주위는 산으로 둘러싸여 있고 복잡한 코스이다. 부딪히지 않도록 조심스럽게 움직이자. Z 버튼을 자주 사용해야 한다.

직진이다. 시간을 단축하도록

착지점이고 z버튼을 이용! 서서히 착지

목적 → 링을 통과해야 한다. 건물과 건물 사이에 링들이 있고 다리 밑에 있는 링을 통과할 때는 조심하자. 빠른 시간 안에 클리어! 주춤거리다간 타임점수를 낮게 받게 되든지 0점이 될 수도 있다.

2코스 - 산에서 출발한다. 착지지점의 주위에는 조그만 도시(?)가 있다. 빠른 속력으로 움직이자.

공중에 떠있는 곳에 착지! 연료를 조금씩 채워준다

밑을 보면서 착지하자. 배경처리가 잘 되어있다

앗! 자유의 여신상이...

목적 → 공중에 떠있는 원들에 착지하고 연료를 얻은 후 종착지에 도착!

자이롭 콥터

1코스 - 시간에 쫓길 것이다. 처음에는 느긋하게... 다리밑을 통과할 때에는 속력을 줄이고 한번 지나갈 때 링을 놓치는 경우가 생기지 않도록 하자!

링들의 배치간격이 넓다. 속력을 조절해가며 비행하자

목적 → 넓은 지역에 흩어진 링들을 통과하고 반대편의 활주로에 착륙!

2코스 - 쉽게 느낄 수 있는 코스로 간단하게 클리어 할수 있다.

과녁을 맞추고 발사

낮게 바닥에 붙을랑 말랑.. 착지!

목적 → 자! 처음으로 미사일을 이용하는 코스이다. 곳곳에 배치되어 있는 타게트를 명중시키고 활주로에 착륙!

B 클래스

각각 3개의 코스에 도전!

행글라이더

1코스 - 사진을 찍자. 그리고 바람의 영향과 행글라이더의 조작으로 높은 속도를 유지하면서 착륙 위치까지 도착하자!

고래를 찍자

호텔 주위의 착륙 지점

목적 → 고래 출현! 사진기로 고래의 멋진 폼을 찍어보자(정면에서 찍어야 점수가 높아진다). 이것 또한 60점이므로 주최 측에서 원하는 사진을 찍어야만 한다.

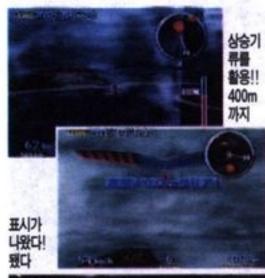
이렇게 착지하면 만점!!

2코스 - 이번에는 높은 곳에서 출발! 이륙하자마자 바로 옆으로 커브를 틀자. 속력을 내는 법은 여기까지 온 플레이어라면 알 것이다.

목적 → 산 중턱에 있는 착륙 지점에 도착하는 것이 목적! 이번 코스에는 3분에 딱 맞춰 착지하는 것이 중요하다. 시간대만 맞추면 점수 왕창! 정확성으로 승부를 내야 한다.

3코스 - 지금까지와는 색다른 코스로서 처음엔 좀 힘들다. (상승기류를 이용하자. 처음엔 왼쪽 그리고 오른쪽, 직진, 오른쪽, 직진 :400m까지 올라가야만 클리어할 수 있는 조건이 성립된다)

상승기류를 활용!! 400m까지

표시가 나왔다! 됐다

바람이 불고 있기 때문에 충돌 주의!

목적 → 저 멀리에 있는 산의 꼭대기에 착륙! 하는 것이 목적이다. 클리어 시간도 문제겠지만 400m 상공까지 올라가면 삐삐삐 표시가 나올 것이다.

로켓트 벨트

1코스 - 북극의 한 공장이다. 파란 풍선이 있는데 터뜨리자. 양쪽에 파란 풍선이 2개가 있는데 터뜨리면 분리된다. 신속하게 처리하지 않으면 힘들 것이다.

5개로 불리되었다

공장 사람들은 어디갔을까?

공장 앞에도 공이 있다. 불에 타지말자!

바다에 떠 있다. z버튼! 패스트 타임으로!

목적 → 풍선을 터뜨리는데 속력이 없으면 밀려나므로 힘차게! 빠른 시간 안에 클리어해야만 점수를 받을 수,있다.

2코스 - 얼음 나라(?) A 클래스에서 나온 행글라이더의 스테이지 같은 느낌이 든다. 그리고 링들이 많이 나온다.

북극의 마을. 정면으로 링들이 보인다

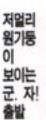
타임링이다. 그러나 시간이 흐르면.

착지 지점이 산중턱에. 가기전에 레이더에 보이는 초록색들을 모두 먹고 착지!

목적 → 링을 통과해야 하고 빨간 링은 높은 점수를 얻을 수 있으니 꼭 통과 하자 착지 지점은 산 꼭대기에 있다.

3코스 - 어두워진 분위기를 연출하는 코스. 초록색 공을 밀어 넣야 하는데 일단 공과 원기둥의 각도를 맞추고 한쪽 방향으로만 밀어내자.

에스키모 인이 나올까?

저멀리 원기둥이 보이는 군. 자! 출발

골인을 시키면 클리어!

목적 → 이번에는 오로라와 비슷한 원 기둥에 초록색 공을 밀어 넣는 것이 목적이다.

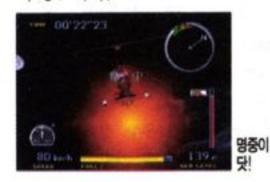
자이로콥터

1코스 - 섬이 매우 크므로 긴 여행이 될 것이다. 아메리카 대륙을 무대로 한 벌판이다.(아니 미국이 언제 이렇게 됐지?) 이것은 아마도 일본이 미국을 쌀의 나라라고 생각하기 때문인 것같다.

낮은곳의 링은 속도를 줄이고! 100점도로

다리밑을 절묘하게 통과하자

목적 → 링을 통과 한다. 다리 밑을 통과할 때에는 속도를 낮춘 후 비행하자.

2코스 - 파일럿 윙스에서 제일 맛이나는 곳이라면 이번 코스일 것이다. 어떤 코스에서나 마찬가지지지만 착지 시간을 최대로 빨리 하는 것이 중요하다.

명중이닷!

계곡 사이에 숨어있다! 속력을 줄이고 발사!

건물과 건물사이를...이 없이 착륙 지점!

목적 → 과녁 맞추기이다. 각각 꽂혀 있는 타게트를 부수는 것이 이번 코스의 목적이다.

3코스 - 각도 방향이 잡기 힘든 편이나 한번 명중을 시키면 그대로 계속 발사하자. 그리고 처음에 멀리 메카 호크가 보이면 과녁을 잘 맞추어 미사일을 발사해보자.

3번 남았다!

앗!바로 뒤에.. 도망이닷!

파괴된 메카호크

목적 → 농사 짓는 밭 안에 메가호크라는 놈이 출현. 미사일로 부수자. 5번의 히트로 부술 수 있다.

P클래스

각각 3개의 코스에 도전!

정말 재밌는 코스에다가 정말 짜증나는 코스가 될 것이다!

마지막인 만큼 무척 신경을 써야하는 코스이다. 여기까지 온 플레이어라면

행글라이더

1코스 - 상승 기류를 타고(곳곳에 조그마한 상승 기류들이 있다. 가능한 한 높은 곳까지 올라가 착지하면 ok! 단 4분안에 착지를 안하면 착륙 지점은 사라져 버린다.

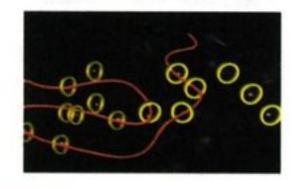
착지점이다. 가능한한 높은 곳까지!

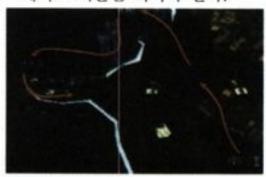
주위의 상승기류를 이용하자!

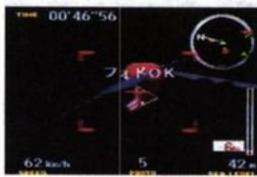
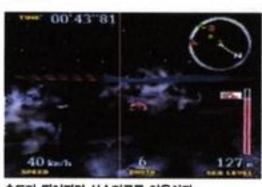
목적 → 상승 기류를 타고 가능한 한 높이 뜬 후 착지를 하면 좋은 점수를 얻을 수 있다.

2코스 - 역시 어두운 비행을 해야하는 코스이다. 시간 점수에 중점을 두어 플레이하자.

6개의 링이 남았다

계곡이다. 꺾어지는 지점을 주의하자

목적 → 전부 여러개의 링이 배치되어 있다. 8개의 링을 통과해야만 시간 점수를 얻을 수 있다. 8개의 링을 통과하지 않고 착지하면 시간 점수는 0점! 링을 통과하고 포인트 지점에 착륙하자.

3코스 - 미국 초원의 늦은 저녁 상승 기류가 이곳저곳에 배치되어 있다. 이번에는 공룡? (이름은 미씨?!)얼굴을 사진에 담아야 한다. 그리고 여객선의 사진, 마지막으로 스페이스 셔틀을 찍어야 한다.

지도상에 나타나있다(3개의 목표물)

이곳에서는 3개의 사진을 찍어야 한다

미씨다!

속도가 떨어지면 상승기류를 이용하자

목적 → 아기공룡 미씨의 얼굴을 사진에 담고 상승 기류를 타면서 착륙하자. 리고 나머지 여객선과 스페이스 셔틀(우주 정거장)도 같은 방법으로 찍자. 그리곤 착지!

로켓트 벨트

1코스 - 동굴을 통과하는 고난이도를 요구하는 마지막 디스크의 첫코스이다. 동굴을 통과할 때 감점 상황이 많이 벌어질 것이다. 계속 멈췄다가 섰다가 하다보면 밑에 있는 게이지가 금방 줄어들 것이다. 동굴 안에 끝까지 갔다고 안심하면 오산! 카메라 워크로 아래를 보면서 하강하자.

으~아~아 물이 허리까지..살려줘!!

직선으로 뭔곳은 속력을 높이자. 그래도 감점 주의!

와~화살표 방향으로 들어가보자!

골! 골! 골!(?)

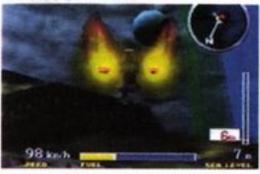
목적 → 연료의 사용을 최대로 줄이고 늦지 않은 시간에 착지하는 것이 이 코스의 포인트이다.

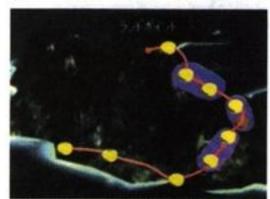
2코스 - 역시 어렵다. 시간은 그렇다 치고 일단 공의 방향과 원기둥의 위치를 정확히 맞춘 후 공을 힘차게 띄워버리자. 앞에서 한번 나온 것을 잘했다면 금새 클리어할 수 있을 것이다. 그래도 역시...

저기 공이 보인다

목적 → 산꼭대기에 있는 초록색 공을 원기둥까지 밀어서 넣는 것이 포인트이다.

직선으로 방향을 맞춘다

원기둥에 다왔다

골인이다. 연습을 해서 단번에 골인 시켜보자

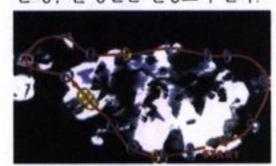
3코스 - 이번에는 공중에 떠 있는 원에 착지를 하고 착륙 지점으로. 주의할 점은 떠 있는 원들을 모두 착지하여야만 시간 점수를 얻을 수 있다. 그리고 연료가 처음부터 조금밖에 없으니 연료의 사용을 절제하면서 이동해야 무난히 클리어할 수 있다. 원들에 착지를 안하면 다음 원은 안보이고 네모난 것이 공중에 떠 있게 된다. 이것은 아무 소용없으니 앞의 것에 착륙을...

착지하면 연료를...

멋나는 폭포 앞에!

굴 사이로 한번!

목적 → 떠 있는 원들에 모두 착지를 하고 착륙지점으로 가자.

자이로콥터

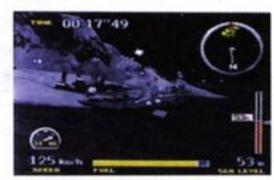
1코스 - 눈이 내리는 아름다운 코스이다. 능숙하게 여기까지 온 플레이어라면 가볍게 클리어할 수 있을 것이다. 파란 링 뒤에 숨어 있는 노란 링은 놓치지 말도록…파란 공, 흰 공들은 신경쓰지 말자!

더블링이다. 노란 조그만 링이 회전을 하고 있다

조심하지 않으면..꽈악~!

물놀이를 해보자.

그리고 불놀이도 해보고!

목적 → 꼭 『팬저 쯔바이』가 생각이 나는 곳이기도 한 이곳에서는 링을 빨리 통과하고 착지하는 것이 목적이다.

2코스 - 풍선들이 마구마구 깔려 있다. 어느것부터 통과할까 망설이지 말고 순서대로 연결되는 것부터 없애자.

저 앞에 풍선들이 몰려있다

프로펠러로도 터뜨릴 수 있다

20개의 풍선을 다 터뜨렸다!

불에 한번 더…

목적 → 30개의 링 중에서 빨리 20개를 통과하고 착지하는 것이 목적이다. 20개 이상 통과를 안하면 타임 점수는 0점!

3코스 - 윽! 또다시 출현한 메카로봇이 이번에는 바닷가에서 헤엄을 친다?

바다에서 때아닌 수영을!?

윽! 얼음덩어리를 던지는군! 피하자

와~! 장관이군!

에잇! 마지막이닷!!

목적 → 메카 로봇이다. 5 히트를 해서 부수고 (이번에도 클리어 시간이 있으니 빨리 처리하자)

자! 모든 클래스를 클리어하면 엑스트라 스테이지가 기다리고 있다. 물론 정규 코스를 플레이하다가 지치면 엑스트라 스테이지도 즐길 수 있을 터! 그렇다면 이 엑스트라 스테이지를 간략하게나마 소개하기로 하겠다.

엑스트라 스테이지의 시스템은?

〈이 게임은 일정 조건을 만족시키면 즐길 수 있도록 되어 있다.〉

1. 공중 비행을 맛볼 수 있다.

2. 영화에서나 볼 수 있는 멋진 비행을 플레이할 수 있다.

예를 들어 대포 안에 들어가 커다란 타게트에 몸을 날려 정 가운데에 골인하는게 엑스트라 스테이지의 최대의 볼거리이다.

3. 아무 부담없이 즐길 수 있다. 물론 틀리어하겠다는 마음을 가진 플레이어라면 끝을 보겠지만…

엑스트라 스테이지의 종류!

버드(새)맨이 되어 보자!!

자신이 꼭 하늘을 날으는 기분을 느낄 수 있는 한마디로 보너스 게임에 속한다. 본 게임이 지겨울 때마다 한번씩!

캐논볼

플레이어가 대포안으로 들어가 엄청 큰 타게트에 몸을 던진다. 일단 초점을 잘 맞춘 후 발사하면 피우~웅! 턱!! 저 멀리 조각상 중에 마리오의 얼굴이 보이다!

으~아~ 진짜 아찔한 순간이 될 것이다!

스카이 다이빙

전작보다 아주 섬세하게 짜여져 있다. 공중에서 시작하여 다른 3명의 멤버와 호흡을 같이하여야 하는 아주 박진감 넘치는 스테이지이다. 여러명이 공중에서 손을 잡고 회전하는 포메이션에 성공한다면 높은 점수를 얻을 수 있을 것이다. 그리고는 등의 고리를 풀고 낙하!!

점블 호퍼

이번 점블 호퍼는 처음부터 욕심을 부리면 아무런 효과가 안난다. 이것 또한 많은 연습을 거쳐야 한다. 능숙하게 될 때까지…그리곤 목표 지점에 정확히 떨어지는 것이 중요하다.

포포로크로이스 이야기

동화적인 세계관에 귀여운 캐릭터들이 가득. 그것이 「포포로크로이스 이야기」를 한마디로 압축시킨 표현이다. 수차례 공개되어 온 자료로 많은 PS팬들의 가슴을 설레이게 했던 RPG. "역시 소니다!"라는 플레이어들의 탄성속에 어린 왕자의 모험이 진행된다. 쿼터 뷰로 이루어진 필드 위에 펼쳐지는 약 400가지의 다양한 이벤트. 과연 이 이벤트를 모두 볼 수 있을까?

10년 전의 어느날… 그리고 이야기는 시작된다.

옛날하고 아주 먼 옛날. 검과 마법이 이 세계를 지배하고 있었을 때… 어느 곳에 포포로크로이스라는 작은 왕국이 있었습니다. 왕의 이름은 「파울로 파카푸카」, 왕비의 이름은 「사니아」였습니다. 이윽고 두사람의 사이에 「피에트로」라는 귀여운 왕자가 태어났습니다. 왕자의 탄생에 성 전체가 축복에 둘러싸였습니다. 그런데…

갑자기 포포로크로이스에 심한 눈보라가 습격해 산도 강도 마을도 얼음에 갇혀 버렸습니다. 그것은 북쪽 대지를 영토로 가지고 있는 얼음 마왕의 소행이었습니다. 얼음 마왕은 사천왕이라 불리우는 4인의 마법사를 이끌고 포포로크로이스를 습격해왔습니다. 마왕의 군대는 강력하여 병사들이 전멸하는 것은 시간 문제라고 생각됐습니다.

그때였습니다. 성을 지키려는 듯이 거대한 용이 나타났습니다. 용과 마왕과의 싸움은 7일 낮 7일 밤동안 계속되었고 사투 끝에 드디어 마왕은 쓰러졌습니다.

그러나 얼음 마왕은 자신이 떨어져 가는 암흑의 세계에 피곤에 지친 용까지 끌고 들어가 버렸습니다. 사람들은 자신들을 지켜준 용을 기리며 그 모습을 왕국의 심볼로 삼았습니다.

그로부터 10년의 세월이 흘러…

피에트로 왕자도 건강하게 자라 10살의 생일을 맞이 하였습니다. 그리고 그 생일 파티의 저녁에 이 이야기는 시작되는 것입니다.

포포로크로이스

모험을 이끌어가는 주인공과 그 동료들

가미가미 마왕

포포로크로이스 성을 동경하여 북쪽 산에 자신의 성, 가미가미 마왕성과 그 마을을 만들어 놓았다. 자동 설비나 로보트 등의 기계 발명이 특기. 포포로크로이스 왕국의 국보 「지혜의 왕관」을 강탈한다

나르시아

프로넬 숲에 살고 있는 마음씨 착한 소녀. 언니 길다와 함께 마법 수행을 하고 있다. 숲의 마녀이기 때문에 바다에는 나갈 수 없다. 강력한 마법으로 피에트로의 모험을 도와준다

피에트로

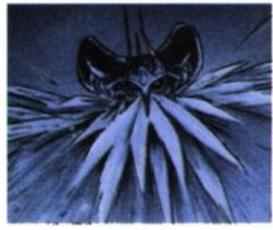
포포로크로이스의 왕자. 호기심이 많고 건강한 10살의 소년. 국왕의 반대를 무릅쓰고 「지혜의 왕관(知慧の 王冠)」을 되찾기 위해 모험을 떠난다

카이

「황금의 열쇠」의 힘에 의한 변신 기술을 특기로 한다. 밝고 활발한 성격의 소녀. 나르시아의 친구라고 하지만 그 정체는 피에트로들에게 비밀로 하고 있다

백기사

떠돌이 기사. 탁월한 힘과 기사도를 중시하는 믿음직한 동료이다. 전설의 킹나이트 검을 찾아서 여행을 하고 있다. 몸이 녹슬면 잠시동안 움직일 수 없는 것이 약점

포포로 크로이스의 평화를 위협하는 마왕과 사천왕

얼음의 마왕

북쪽 대지의 사악한 지배자. 사천왕과 거대한 군대를 다스리고 있다. 얼음의 마력을 자유자재로 사용할 수 있다. 포포로크로이스 왕국을 습격했을 때 거대한 용과의 싸움에서 패배해 어둠의 세계에 떨어졌다

오토 전투에 사용되는 5개의 작전

작전	설명
자유롭게 싸워라! (自由に戦え)	상당히 전형적인 작전. 각 캐릭터의 다양한 행동을 보는 것이 가능하다. 캐릭터의 성격이 잘 나타나는 명령.
강적부터 쓰러뜨려라! (強敵から倒せ)	마음에 안드는 적부터 먼저 쓰러뜨리는 작전. 이 작전은 선택 후에 플레이어가 최초에 쓰러뜨릴 적을 지정해 주어야 한다.
마법을 사용하지마! (魔法を使うな)	마법을 절대 사용하지 않는 작전. 마법에 의한 HP회복도 하지 않기 때문에 주의가 필요하다. MP를 소비하지 않는 필살기는 사용한다.
전력으로 싸워라! (全力で戦え)	최대급의 공격을 감행하는 작전. 상대가 강적일 때, 전투를 오래 끌고 싶지 않을 때 선택하자. 각 캐릭터가 큰 기술과 마법을 사용한다.
방어를 단단히 해라! (防禦を固めろ)	되도록 HP를 감소시키지 않고 싸우게 하는 명령. 공격력이 높은 적과 싸울 때 선택하면 좋다. 적과 떨어져 마법 또는 필살기를 사용한다.

포포로크로이스 왕국 월드 맵

게임의 초반은 AI전투로 이끌어가는 것이 편리하다

1. 포포로크로이스 성
2. 타키넨 마을
3. 프로넬 숲
4. 계곡~철의 묘지
5. 가미가미 시티
6. 가미가미 마왕성
7. 고드리프 터널
8. 고드리프
9. 대습원
10. 몬스터 마을
11. 카나리시아
12. 파세라
13. 미니 마왕성

사천왕

얼음의 마왕을 받드는 마술사들. 남쪽의 야브를 리더로 서쪽의 드룬, 북쪽의 졸단, 동쪽의 카우파가 사천왕으로 불리우고 있다. 어둠의 세계에 떨어진 얼음의 마왕을 부활시키기 위해서 세계 각지를 여행하고 있다

전투를 보다 편리하게! 인공지능(AI)전투

AI에 의한 전투는 전투 메뉴에서 매뉴얼(マニュアル)이 아닌 오토(オート)를 선택하면 시작된다. 작전은 총 5개로 구성되어 있으며 파티의 상태나 적 몬스터에 따라 수시로 변경이 가능하다.

스토리 공략

제 1장 도둑맞은 왕관

「드디어 10살의 생일을 맞은 포포로크로이스의 왕자 피에트로. 피에트로 왕자의 10번째 생일을 축하하기 위해서 성의 여러 사람들이 찾아왔습니다. 모두들 즐거운 마음으로 피에트로 왕자에게 인사를 하지만 피에트로 왕자는 즐겁지 않았습니다. 왜냐하면 가장 축하받고 싶은 사람이 곁에 없기 때문입니다.」

1장이 시작되면 가미가미 마왕이 자신의 군대를 이끌고 왕국의 국보인 지혜의 왕관을 빼앗기 위해 찾아오는 비주얼이 시작된다. 그 후에 성에서 피에트로 왕자의 생일 파티 장면이 나오고 밤하늘을 보며 죽은 어머니를 그리워 하던 피에트로가 국왕 파울로의 뒤를 따라 성의 탑에 올라가는 장면이 나온다.

그곳에서 피에트로는 한 여자가 침대에 잠들어 있는 모습을 보게 되는데, 그때 갑자기 성에 폭탄이 떨어지고 가미가미 마왕의 공격이 시작된다. 급히 달려나간 파울로 국왕의 뒤를 따라 뛰어간 피에트로. 국왕은 가미가미 마왕의 공격을 받고 쓰러지고 가미가미 마왕은 국보인 지혜의 왕관을 가지고 간다. 다음날 피에트로는 파울로 국왕의 반대를 무릅쓰고 빼앗긴 왕관을 찾기위해 모험을 떠나게 된다.

최초에 성 안에 있는 탑으로 가서 「용의 검」을 손에 넣고 모므 대신과 대화를 하면 대신은 성에서 가장 건강하고 강한 병사라며 '곤'과 '돈'을 동료로 붙여준다. 그 둘은 먼저 마을에 가서 기다리겠다고 말하는데 마을로 가기 전에 성안에서 전체 지도(ちず)와 몬스터 도감(モンスター圖鑑), 다시하는 램프(でなおしランプ), 그리고 왕자의 방에서 얻을 수 있는 돼지 저금통(ブタのちょきんばこ)를 입수하자.

마을로 내려가 사람들과 대화를 하면 성의 북쪽에 가미가미 마왕성이 있다는 사실과 강한 적들이 출현하는 남쪽 해변에 대한 정보를 들을 수 있다. 남쪽 해변으로 내려가면 100% 전멸당하기 때문에 되도록 포포로크로이스 마을 주변에서 싸우며 레벨을 올리도록 하자.

성에서 북쪽길을 따라 올라가면 타키넨 마을(タキネン村)에 도착하게 된다. 이곳의 빵공장 2층에서는 체력 회복과 세이브가 가능하므로 프로넬 숲에 들어가기 전에 세이브를 하도록 하자. 마을 안의 왼쪽에 있는 작은 길을 통해 프로넬 숲에 들어가면 숲의 마녀 길다가 살고 있는 곳에 도착하게 된다. 그때 갑자기 무섭게 보이는 몬스터가 등장하고 겁이 많은 곤과 돈은 그들의 상전(?)인 왕자를 팽개친 채 도망가 버린다. 피에트로와 몬스터의 1대 1 대결. 원거리에서 마법 화이어 볼을 사용하면 쉽게 이길 수 있으므로 직접 공격을 피하도록 하자. 몬스터를 쓰러뜨리면 마녀 길다가 나타나고 힘없는 몬스터를 만든 동생 나르시아에게 투덜거린다.

피에트로가 자신의 사정을 이야기하면 나르시아가 가미가미 마왕에게 왕관을 되찾을 때까지 도와주겠다며 동료가 되고 투덜꾼 길다는 끝까지 투덜대며 북쪽으로 갈 수 있는 길을 열어준다(여기서 곧장

북쪽으로 가도 되지만 일단 성으로 한번 돌아가면 곤과 돈이 모므 대신에게 혼쭐이 나고 있는 장면을 볼 수 있다).

북쪽에 위치한 가미가미 시티와 마왕성으로 통하는 계곡 「철의 무덤」. 이곳은 가미가미 마왕이 자신의 발명에 실패한 고철들을 막무가내로 가져다 버리는 곳이다. 이곳을 지나다보면 뒤에서 녹슨 고철이 하나 따라오는데 그가 바로 백기사이다. 백기사는 자신의 검을 강제로 가미가미 마왕에게 빼앗겼다며 함께 가미가미 마왕을 쓰러뜨리자고 한다.

가미가미 시티에 도착한 뒤 마왕성으로 가 보면 문이 열리지 않을 것이다. 그 이유는 가미가미 시티에 있는 시설 관리소에 관광객 등록을 하지 않아서인데 성으로 가는 계단의 왼쪽에 있는 관리소에 등록을 하면 성 안으로 들어갈 수 있다. 마왕성에는 다양한 함정과 어지러운 미로로 되어 있다. 그 중에는 상자와 구별이 안되는 적 '미믹'도 있다. 5층에는 숙소도 있으므로 세이브를 한 뒤 싸우도록 하자.

BOSS : 가미가미 마왕 로보

가미가미 마왕은 피에트로 일행을 만나면 가미가미 마왕 로보를 타고 덤벼온다. 직접 공격력이 대단히 우수한 로보이므로 HP에 주의하며 싸우자. 특히 가미가미 캐논을 맞았다면 나르시아의 힐 레인(ヒール レイン) 등의 전체 회복 마법으로 치료해 주자.

포포로크로이스

가미가미 마왕을 쓰러뜨리면 마왕은 지혜의 왕관을 가지고 도망가며 성을 폭발시키면 재빨리 탈출구를 찾아 탈출하자. 그러면 마왕이 성의 폭발에 휘말려 프로넬 숲으로 추락하는 것을 보게 되는데 숲으로 가서 타죽기 직전의 가미가미 마왕을 구해주면 답례로 왕관을 주며 어디론가 사라져 버린다. 그 후에 왕관을 가지고 성으로 돌아가면 제 1장은 막을 내리게 된다.

지혜의 왕관을 노리고 포포로크로이스로 다가오는 가미가미 마왕

타키넨 마을의 샛길로 들어서면 프로넬 숲으로 들어갈 수 있다

몬스터에 놀란 '곤'과 '돈'은 그 길로 줄행랑을...

사정을 이해한 나르시아가 동료가 되어 준다

철의 묘지에서는 백기사가 동료로...

가미가미 시티에서는 관리소에 들리는 것 이외에 볼일이 없다

가미가미 마왕의 마지막 카드 가미가미 마왕 로보. 직접 공격력이 대단하다

마왕을 구해주면 답례로 왕관을 돌려받을 수 있다

제 2장 하늘에 떠 있는 섬

「가미가미 마왕을 쓰러뜨리고 지혜의 왕관을 되찾아온 피에트로 왕자. 성 안은 피에트로 왕자의 모험담으로 떠들썩했습니다. 그러나 왕자는 성으로 돌아온 후 한번도 그 모습을 나타내지 않은 채 성 안에서 또 다시 어딘가로 모험을 떠날 생각에 사로잡혀 있었습니다. 그런 왕자의 모습을 본 파울로 국왕은 탑 안에 잠들어 있는 여인이 어머니라는 사실을 밝히고 훌륭한 사람이 되라고 말했습니다.

죽은 줄 알았던 어머니가 살아 있다. 그러나 그 어머니는 10년동안 계속 잠들어 있고... 그리고 이윽고 밤이 찾아왔습니다.

2장이 시작된 후 밤이 되면 피에트로의 방으로 숲의 마녀 길다와 나르시아가 찾아온다. 피에트로는 탑으로 자신을 데려다 달라고 말하고 탑 안에 잠들어 있는 사니아 왕비를 본 길다는 왕비가 잠들어 있는 것이 아니라 혼이 「어둠의 세계」로 빠져나간 것이라고 말해준다. 그러한 사실을 알게된 피에트로는 어머니의 혼을 구하기 위해 또 다시 모험을 떠날 결심을 하게 된다. 이때 왕국은 1년에 한번 찾아오는 하늘에 떠있는 섬 브리오니아로 인해 들떠 있었다.

우선 나르시아가 주고간 「녹음의 피리(みどりの笛)」를 창가에서 불면 나르시아가 나타나고 어머니를 구하기 위한 모험에 나르시아와 함께 가게 된다. 성에서 나와 마을에서 정보를 얻으면 브리오니아에는 「가지가지 책」이 있다는 정보와 카나시리아라는 마을에서 브리오니아에 가는 방법을 연구하고 있다고 한다. '브리오니아의 책에는 어둠의 세계로 갈 수 있는 방법이 적혀 있을지도 모른다.'라고 생각한 피에트로는 일단 카나시리아로 가게 된다.

다리를 건너 북쪽으로 올라가 동굴을 지나면 갈 수 있는 카나시리아는 그전에 광산 마을 고드리프를 거쳐야 한다. 고드리프(ゴドリフ)는 최근 광산 내에 나타난 몬스터들 때문에 일을 할 수 없는 상황이며 이곳의 대장간은 항구 마을 파세라(パセラ)에 생긴 대형 대장간 때문에 영업이 안되고 있다.

이곳에서 광산 안에 들어가려고 하면 어린이라는 이유로 들어갈 수가 없다. 그러므로 여관에서 세이브를 한 뒤 카나시리아로 가자(여관에서 하룻밤을 자면 이벤트가 일어난다). 카나시리아에 도착한 후 마을 사람들과 이야기를 해보면 대다수의 사람들이 브리오니아를 동경하고 있다는 사실을 알 수 있다. 마을의 중앙에 있는 집에 들어가면 대포가 하나 있는데 대포를 조사하는 순간 '얀'이라는 이름의 과학자가 나타나 피에트로를 대포의 탄환으로 이용하려 한다.

마법대포의 발사가 시작되려는 순간... 나르시아와 피에트로의 사이를 질투하는 가미가미 마왕이 나타나고 그의 몸통 박치기로 인해 대포의 발사 방향이 빗나가게 된다. 고드리프 광산을 향해서 하늘 높이 날아가는 피에트로... 나르시아는 피에트로의 뒤를 따라 고드리프 광산으로 간다.

광산 안에 떨어지게 되면 잠시 동안은 피에트로 혼자서 적들을 상대해야 한다. 안쪽으로 조금 들어가면 겁 많은 광부 '나그로'를 만나게 되는데 그는 피에트로가 몬스터를 쓰러뜨리는 모습을 보고 함께 힘을 합해 광산을 탈출하자

고 한다.

나그로는 초반에 공격력이 약해 그리 큰 도움이 되지 못하지만 광산 내에 있는 「나그로 스코프」를 손에 넣으면 피에트로 이상의 공격력을 자랑하게 된다. 그리고 바위로 막혀있는 부분은 나그로가 있으면 통과할 수 있다.

광산을 돌아다니다 보면 나르시아와 만나게 되고 전투에서 승리하면 다시 나르시아가 동료로 들어온다. 후에 광산의 보스인 오크 킹과 그의 무리들을 쓰러뜨리면 잡혀있던 백기사도 동료로 들어오게 된다(광산의 탈출구는 백기사가 없으면 열리지 않는다).

BOSS : 오크 킹

대단히 터프한 보스 오크 킹. 전투가 시작되면 재빨리 나그로에게 보조 마법을 사용하고 직접 공격을 시키자. 후에 나르시아의 호리 버스트(ホリーバスト)와 피에트로의 세인트 아크(セイント アーク)로 승부를 내자.

피에트로는 잠들어 있는 여인이 자신의 어머니라는 사실을 알게 된다

나르시아의 도움을 받아 성에서 빠져 나오자

카나리시아에 가기 위해서는 고드리프 터널을 지나야만 한다

마법 대포를 연구하는 안은 피에트로를 탄환으로 이용하고...

실험의 실패로 고드리프 광산을 향해 날아가는 피에트로

광산 안에서 백기사를 구해 주자

광산에서 탈출한 피에트로 일행에게 카나시리아의 얀이 나타나고 결과 보고를 위해 포포로크로이스 성으로 간다는 말을 한다. 일단 포포로크로이스 성으로 돌아가면 얀이 파울로 국왕에게 결과 보고를 하는 모습을 볼 수 있으며 새롭게 얻게 되는 정보에는 항구 마을 파세라에 기계를 이용해 하늘을 날아 브리오니아에 가려는 포스토프라는 사람이 있다는 사실을 알게 된다. 파세라로 가는 길목에 나타나는 적들은 상당히 강한 편이므로 HP에 신경쓰며 가도록 하자.

파세라에는 브리오니아를 보기 위해 모여든 사람으로 가득하다. 또한 이곳은 이 게임에서 흔히 구할 수 없는 진귀한 아이템을 파는 암시장이 있는 곳이므로 게임의 후반부에 자주 이용하도록 하자. 선착장 쪽에 있는 공장안에 들어가면 2층에 포스토프가 술을 마시며 파세라의 대장간을 욕하고 있다. 그 이유는 자신이 설계한 플라이 요트에 가장 필요한 부품인 스크류(スクリュー)를 제대로 만들어주지 않아서인데 포스토프와 이야기를 한 뒤 고드리프 마을로 가 스크류를 만들어 주겠다고 말하면 스크류의 설계도를 받을 수 있다. 설계도를 손에 넣은 뒤 파세라의 대장간으로 가서 광산용 레일을 이용해 고드리프 마을로 가자.

고드리프 마을에 도착하여 대장간으로 가면 그곳의 우두머리가 누군가 일을 맡겨 주길 기다리고 있다. 스크류의 설계도를 건네주면 곧장 제작에 들어가는데 시간이 걸리는 작업이므로 여관에서 하룻밤을 지낸 뒤에 오라고 한다. 여관에서 하룻밤을 자고 나면 아침에 대장간 사람이 달려와 콧수염이 난 이상한 사람이 스크류를 훔쳐갔다고 한다. 빨리 대장간으로 가보자.

대장간에는 범인이 남긴 한통의 편지가 있는데 그 범인은 가미가미 마왕으로 플라이 요트를 나르시아와 피에트로가 정답게 여가를 보내기 위한 물건으로 오해하고 벌인 일이라는 사실을 알게 된다. 가미가미 마왕이 새롭게 만든 미니 마왕성은 고드리프 마을의 남쪽에 있으니 빨리 가보도록 하자. 고드리프 광산의 남쪽에 위치한 너덜너덜하면서도 나름대로 번쩍거리는 푸른색의 건물이 미니 마왕성이다. 이곳에 특별한 함정이 없으면 최상층으로 도망가는 가미가미 마왕을 사로잡으면 스크류를 돌려 받으며 이벤트가 끝나게 된다.

스크류를 가지고 포스토프에게 돌아오면 곧바로 플라이 요트의 제작에 들어간다. 플라이 요트가 완성된 후 포스토프는 답례로 원하는 곳은 어디라도 데려가 준다고 말하며 이윽고 브리오니아로 출발하게 된다. 여기서 한가지 중요한 사실은 숲의 마녀는 바다에 나갈 수 없기 때문에 나르시아와 헤어지게 된다는 사실이다.

플라이 요트를 타고 브리오니아를 향해 가던 일행은 도중 배의 묘지에 걸려들게 된다. 그곳에서 유령선과 부딪히게 된 플라이 요트는 곧바로 수리에 들어가고 백기사의 제안에 의해 피에트로는 배 안을 수색하게 된다. 이 유령선은 별다른 생각없이 돌아다니면 길을 헤매기 쉬우니 하나씩 체크하면서 이동하고 중요 아이템인 「선실의 열쇠(せんしつの かぎ)」와 「선장실의 열쇠(せんちょうしつの かぎ)」를 반드시 입수하자. 선실의 열쇠가 없으면 잠겨있는 문은 열리지 않는다. 유령선의 갑판에 올라갔다면 선장실로 가서 유령 선장과 이야기를 한 뒤 다시 갑판으로 나오자. 그러면 이 유령선의 보스인 거대어와 싸우게 된다.

BOSS : 거대어

전투가 시작되면 피에트로의 히트 브레이즈(ヒートブレイズ)를 백기사에게 사용하여 공격력을 올리자. 그 후에 피에트로는 세인트 아크를 사용하고 백기사가 직접 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다.

성으로 돌아오면 새로운 정보를 얻을 수 있다

이 사람이 파세라의 포스토프. 스크류의 제작을 해주겠다고 말하면 도면을 건네준다

가미가미 마왕이 스크류를 훔쳐갔다!! 세상에 이럴수가... 빨리 되찾으러 가야지!

사정을 이해한 가미가미 마왕은 순순히 스크류를 돌려준다. 어쩌면 좋은 사람일지도...

스크류를 건네받고 열심히 작업을 하는 포스토프. 그리고 드디어 플라이 요트의 완성이다

플라이 요트가 흘러들어간 곳은 유령선! 일단 수색에 나서지만...

아직 어린 나이의 피에트로는 여러가지 일에 놀란다. 그런데 이 유령은 피에트로를 잘 알고 있는 듯한 말투인데...

유령선의 보스 거대어. 생긴 것은 이상하지만 공격력은 강하다

보스인 거대어가 사라지면 유령선도 함께 사라지게 되어 피에트로와 백기사는 바다에 빠지게 된다. 바다에 빠진 두사람이 떠내려온 곳은 「흐르는 마을(流され村)」이란 곳으로 일단 마을 안에 있는 생명의 은인 파미에게 가서 말을 걸자. 그러면 해머를 얻을 수 있는데 이 마을에서 해야될 필수 이벤트는 이 해머를 이용하여 섬의 중앙에 있는 고래 바위(クジラ岩)를 두드리는 것이다.

이 고래 바위를 두드리면 황금의 열쇠를 이용해 다른 모습으로 변신한 나르시아가(여기서는 자신의 이름을 카이라고 말한다) 나타나고 포스토프들을 마을로 데리고 와 준다. 여관에서 하룻밤을 자고 난 뒤 포스토프에게 가면 포스토프는 파미가 만들고 있는 배의 건조를 자신들도 도와주기 위해 남겠다며 피에트로에게 플라이 요트를 그대로 건네 준다. 플라이 요트를 타고 브리오니아를 향해 나가던 피에트로 일행은 이윽고 브리오니아에 도착하게 되고 플라이 요트는 하늘을 날기 위해 변형을 한다.

브리오니아에 상륙하면 일단 마을로 들어가 최후의 주민인 「사보」를 찾도록 하자. 사보는 브리오니아의 과거에 대해서 말을 해주고 순간 브리오니아가 크게 흔들린다. 원인은 어둠의 세계로 갈 수 있는 출입증 역할을 하는 어둠의 책을 손에 넣기 위해 사천왕이 브리오니아의 컨트롤 시스템을 파괴하기 시작했기 때문이다. 급히 브리오니아의 중앙에 위치한 탑으로 가자.

탑 안에 있는 도서관으로 가면 그곳에서 가미가미 마왕을 만날 수 있다. 도망치려는 가미가미 마왕을 나르시아가 설득하고 가미가미 마왕은 피에트로 일행의 동료가 되어 준다.

그 후에 안쪽의 방으로 들어가면 사천왕의 리더 '야브'가 어둠의 책을 손에 넣은 뒤 사라지는 것을 볼 수 있다. 야브가 사라진 뒤 컨트롤룸으로 가서 사보와 이야기를 하면 브리오니아가 포포로크로이스를 향해서 추락하고 있다는 사실을 알게 된다.

이것을 막기 위해 피에트로 일행은 브리오니아의 지하에 있는 메인 엔진 발의 심장을 파괴하기로 결심한다. 메인 엔진이 있는 지하에는 강적들이 다수 등장하므로 반드시 지하로 내려가기 전에 세이브를 하도록 하자. 입구 앞에 위치한 둥근 빛의 구슬이 세이브와 체력 회복의 역할을 해 준다.

BOSS : 발의 심장

직접 공격은 하지 않지만 항상 동료를 4명씩 유지하며 체력 회복과 전원을 잠들게 하는 마법을 사용하는 보스. 4명의 적 중에 2명을 쓰러뜨리면 또다시 동료를 부르기 때문에 1명만 쓰러뜨리고 발의 심장을 집중 공격하자. 피에트로 일행의 레벨이 23 이상 되지 않으면 괴로운 일전이 될 것이다.

표류해 온 일행을 구해준 파미. 그녀에게 말을 걸면 해머를 얻을 수 있다

해머를 가지고 고래 바위를 두들겨 보자. 그러면 카이가 나타나고 포스토프들과 만날 수 있다

포스토프에게 플라이 요트를 건네 받고 브리오니아로 향하는 일행

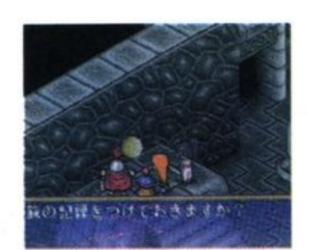
플라이 요트 변신! 하늘을 날아서 브리오니아로!!

탑의 정문에서 처음으로 만나게 되는 사천왕. 그들도 어둠의 책을 찾아서 이곳으로 온 것이다

사보는 브리오니아의 과거에 대해서 이야기를 해준다

도서관에서 가미가미 마왕이 동료로...

어둠의 책을 손에 넣은 야브는 피에트로 앞에서 사라진다

브리오니아와 포포로크로이스의 충돌을 막기 위해서 발의 심장을 부수자

포포로크로이스

이곳에서 세이브가 가능하다. 잊지말고 세이브를 하도록

발의 심장을 파괴한 뒤 사보와 함께 추락하는 브리오니아에서 탈출하는 피에트로 일행. 가미가미 마왕은 자신의 비행선을 이용하겠다며 사라지고 후에 피에트로 일행이 탈출할 때 갑자기 브리오니아로 다시 들어간다.

제 3장 어둠의 세계

「피에트로 일행의 활약으로 포포로크로이스는 브리오니아와의 충돌에서 벗어날 수 있었습니다. 그러나 피에트로 왕자의 마음은 조금도 즐겁지 않았습니다. 어둠의 세계로 갈 수 있는 마지막 단서였던 어둠의 책은 이상한 4명의 마법사에게 빼앗기고 자신들을 도와줬던 가미가미 마왕은 추락하는 브리오니아에 휘말려 행방불명… 피에트로 왕자가 성으로 돌아오고 그렇게 며칠이 지난 어느 날…」

성 안에서 시간을 보내던 피에트로 왕자에게 길다와 나르시아가 와서 가미가미 마왕이 왕궁에 실려왔다는 이야기를 해준다. 곧바로 성의 1층에 내려가면 가미가미 마왕이 정신을 차리고 1권의 책을 주는데 그 책은 「어둠의 세계와 라다크 선인」이라는 책으로 어둠의 세계로 갈 수 있는 단서가 되는 책이었다. 숲의 마녀인 길다는 책을 읽어보겠다며 가져가고 후에 길다에게 가보면 동쪽에 살고 있는 라다크 선인이 어둠의 세계로 들어가는 입구를 지키고 있다는 사실을 알게 된다. 서둘러 동쪽으로 갈 준비를 하는 피에트로, 나르시아와 백기사가 다시 동료가 된 뒤에 가미가미 마왕의 말을 들어보면 자신의 성이 있던 장소로 가자고 한다. 속는 셈치고 한번 가볼까? 또한 마을을 나서면 「사보」가 다가와 마왕성에서 별다른 방법이 없다면 브리오니아로 자신을 찾아와 달라고 한다.

가미가미 마왕의 말에 따라 마왕성의 지하로 내려가 보자. 이곳에서는 지하 2층에 있는 컴퓨터를 작동시켜 격납고로 내려갈 수 있는 벨트 컨베이어를 움직이게 하는 것이 급선무이다. 그 외에는 별다르게 막힐 곳이 없다. 일단 벨트 컨베이어를 타고 내려갔다면 지하에 있는 방에 들어가 세이브와 체력회복을 하자. 참고로 벨트 컨베이어 아래에 있는 방에서는 엔지니어 로보와 만날 수 있는데 엔지니어 로보는 가미가미 마왕에게 「가미가미 캐넌(ガミガミ キャノン)」이라는 새로운 필살기를 장비해 준다.

BOSS : 카우파

세이브를 마친 뒤 위쪽에 있는 입구를 통해 격납고에 도착하면 갑자기 사천왕들이 나타나 가미가미 마왕의 비행선을 탈취한다. 그리고 곧 사천왕 중 한명인 카우파와 싸우게 되는데 카우파의 전체 공격 마법 메가 프레임에 대비하여 나르시아는 절대 마법 방어벽인 대마법 「수호의 바람(まもりの かぜ)」을 사용하고 피에트로의 히트 브레이즈를 이용해 가미가미 마왕과 백기사를 이용해 직접 공격을 시키자.

근처 해변에 쓰러져 있는 가미가미 마왕

다시 동료들이 모이고 가미가미 마왕은 자신의 성으로 가자고 제안한다

사보는 마왕성에서도 뾰족한 수가 없다면 브리오니아로 오라고 하는데…

이곳의 스위치를 켜면 벨트 컨베이어를 움직일 수 있다

가미가미 캐넌은 잊지말고 얻도록

격납고에 도착하면 카우파와의 전투가 벌어진다. 카우파의 메가 프레임에 주의하자

비행선을 빼앗긴 일행은 방법을 찾던 중 사보가 했던 말을 생각해내고 브리오니아로 가게 된다.

브리오니아는 이전에 추락하여 파세라 부근의 바다에 떨어져있으므로 일단 파세라로 가서 포스토프에게 플라이 요트를 건네받자. 그리고 여기서 나르시아는 다시 카이로 변신하여 동료가 된다.

브리오니아에 도착하여 마을 중앙에 있는 탑에 들어가 컨트롤 룸에 가면 사보는 브리오니아가 추락할 때 무사히 남아 있는 서브 엔진이 있을 것이라고 말하며 서브 엔진을 비상시 탈출용 포트로도 이용된다고 한다. 일단 이전에 발의 심장을 파괴할 때 내려갔던 지하로 가서 각 방마다 하나씩 조사를 해보자.

그러면 그 중에 빛을 발하고 있는 방이 있는데 그 빛의 기둥을 타면 탈출용 포트를 사용할 수 있게 된다. 이 탈출용 포트를 타고 일단 포포로크로이스 성으로 돌아가자.

성으로 돌아오면 카이는 다시 나르시아로 변신하고 지하에 있는 사보에게 가면 「마법의 손수건(魔法の ハンカチ)」이라는 필살기를 얻게 된다.

그 다음에 아이템과 무기를 점검하고 탈출용 포트를 이용해 동쪽으로 가자(동쪽으로 가기 전에 마을로 가서 도구점 옆에 있는 집에 들어가면 엔지니어 로보가 이사를 해서 살고 있는데 여기서 이제까지 모은 기계 부품들을 건네주면 가미가미 마왕의 필살기들이 하나씩 늘어날 것이다).

동쪽으로 끝없이 날아가던 일행은 도중에 라다크 선인이 살고 있다는 「검의 산」을 발견하지만 가미가미 마왕의 부주의로 인해 산 아래에 있는 하타하타 마을(ハタハタ村)에 추락하고 만다.

이 마을 사람들은 라다크 선인을 존경하는데 피에트로 일행이 선인을 만나러 왔다고 말하자 일행을 선인의 친구로 생각하게 된다. 세이브와 아이템 정비를 한 후에 산을 올라가도록 하자. 라다크 선인을 만나기 위해서 산을 올라가다보면 때때로 사천왕들이 줄도 없이 번지 점프를 하는 모습을 볼 수 있다. 라다크 선인이 그렇게 강력한가!?

산의 정상에는 라다크 선인의 집이 있다. 선인과 대화를 하기 위해 안에 들어가면 사천왕이 나타나지만 선인의 힘 앞에 도망가고 만다. 그 후에 선인은 어둠의 세계로 가는 방법을 가르쳐 주고 일단 하룻밤을 자라고 한다.

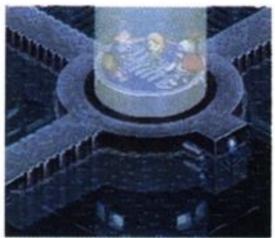
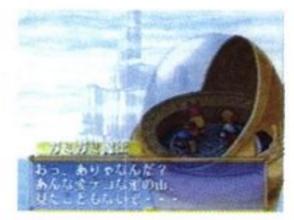
다음날 아침에 선인을 따라 산의 꼭대기에 올라가면 선인은 어

둠의 세계로 가는 구멍을 열어주는데 순간 사천왕들이 나타나고 라다크 선인을 쓰러뜨린 뒤 구멍 속으로 사라지는데 여기서 일행은 또 다시 카우파와 싸우게 된다. 방법은 전과 동일하며 오히려 레벨이 올라있기 때문에 쉽게 이길 수 있을 것이다.사천왕들의 뒤를 좇아 구멍 안으로 들어가면 끝없는 어둠 속으로 떨어질 것이다. 잠시 후에 주위가 밝아지며 「영원의 문지기의 관」이 나타나는데 이 안에 어둠의 세계로 통하는 문이 있으니 찾아보길 바란다.

이곳에서 주의할 것은 이곳의 보스에게 가는 길에 이제까지 해온 내용을 질문하는 「머먼X」는 강력한 보스인데 머먼X의 질문은 랜덤으로 출제되므로 실패한다면 여러 번 도전하자. 그리고 보스는 레벨이 평균적으로 33을 넘지 않으면 이길 수 없다고 봐도 좋다.

BOSS : 가루라

직접 공격을 주특기로 하는 가루라를 상대하려면 나르시아의 윈도우 브레이즈(ウィンドブレイズ)와 피에트로의 히트 브레이즈로 백기사와 가미가미 마왕의 패러미터를 올려준 뒤 타격계로 승부를 내자.

포스토프와 이야기하면 플라이 요트를 빌릴 수 있다

무사히 남아있는 서브 엔진을 찾을 수 있으며 탈출용 포트를 이용할 수 있다

드디어 검의 산을 발견! 그러나…

라다크 선인에게 패한 사천왕들이 하나씩 떨어진다

카우파와 벌이는 두번째 전투. 이번에야말로 결판을 내주마!

영원의 문지기가 만들어낸 관. 이 안에 어둠의 세계로 가는 입구가 있다

엄청난 공격력을 자랑하는 가루라. 공격력 이외에도 전원을 미치게 만드는 기술도 가지고 있다

가루라를 이기면 문지기는 어둠의 세계로 갈 수 있는 길을 열어준다. 열린 문을 통해 끝없이 계단을 내려가다 보면 이상한 곳으로 빨려 들어가게 되는데 정신을 차리자 일행은 자신들이 거대한 고래 위에 있다는 것을 알게 된다. 고래의 이름은 「맥」. 어둠의 세계를 왕래할 수 있도록 도와주는 고래이다. 맥은 이 세계에 왔으며 이 세계의 왕에게 인사를 해야 한다며 어둠의 세계의 왕 「다나」가 있는 다나의 신전으로 데려다 준다.

신전의 안쪽으로 들어가면 거대한 체격을 가진 어둠의 왕 다나가 있는데 다나와 이야기를 하면 「마왕의 별」이라는 이름의 열쇠를 줄 것이다. 열쇠를 받은 후 신전의 외각에 있는 다나의 신관과 이야기하면 신관은 자신을 따라오라며 별의 열쇠를 사용할 수 있는 방으로 간다. 그곳에서 피에트로가 「마왕의 별의 열쇠」를 사용한 뒤 맥에게 돌아가면 마왕의 별로 가게 된다.

마왕의 별에서 주의할 점은 회복이 가능한 곳이 두군데 밖에 없으며 그 중에 한군데는 한번밖에 회복과 세이브가 되질 않는다는 점이다. 또한 적들도 상당히 강하기 때문에 초반에는 고래 맥의 근처에서 전투를 하며 HP와 MP가 떨어지면 맥에게 돌아가 회복을 하여 레벨을 올리자. 후에 별의 안쪽으로 들어가면 멸망의 마을이 나타나는데 이곳에서는 주인공의 어머니인 사니아가 나타나 한번만 체력 회복과 세이브를 해 준다. 이곳에서 세이브를 한 뒤 마을의 왼쪽에 있는 얼음 골짜기에 가면 용의 문장이 있는 곳에서 갑자기 지진이 일어나고 피에트로 혼자만 조각에 올라탄 채 위로 올라가게 된다(위로 올라가는 도중 4차례의 연속 배틀이 벌어짐). 그 골짜기의 위에서는 카우파를 제외한 나머지 사천왕들이 얼음의 마왕을 붙잡고 있는 결계를 깨기 위해서 사니아와 싸우고 있는데 팽팽하게 대립해오던 관계가 피에트로의 등장과 함께 무너지고 만다. 충격으로 인해 사니아는 기절하게 되고 마왕의 봉인이 풀렸다며 사천왕들을 용의 문장이 있던 곳의 아래로 내려간다. 자! 이제부터 상황은 급하게 돌아가기 시작한다. 우선 어머니와 이야기를 한 뒤 마왕을 부활시키기 위해서 내려간 사천왕들을 추적하자. 문장이 있던 곳에 생긴 빛의 길을 통해 내려가면 얼마 안되서 사천왕들과 만날 수 있을 것이다. 사천왕의 리더 야브와 졸단은 마왕을 부활시키기 위해서 물러서고 그 의식을 방해하지 못하도록 드룬이 피에트로들의 상대로 나온다.

BOSS : 드룬

사천왕의 한명인 드룬은 카우파와 마찬가지로 전체 공격기를 가지고 있다. 그의 전체 공격기인 기가 스톰은 100~330의 데미지를 입히므로 카우파전과 마찬가지 전법으로 싸우도록 하자. 드룬이 카우파와 한가지 다른 점은 마법 이외에 직접 공격력도 강하다는 점이다.

피에트로 일행을 다나의 신전에 데려다 주는 맥

어둠의 왕 다나는 피에트로에게 마왕의 별의 열쇠를 주고...

이곳에서 열쇠를 사용하면 마왕의 별로 갈 수 있다

포포로크로이스

한번밖에 세이브를 해주지 않는 사니아의 영혼

피에트로의 등장으로 팽팽한 균형이 무너졌다! 이런 바보같은 일이..

마왕의 부활을 방해받지 않기 위해 피에트로를 공격하는 드룬

사니아는 마왕의 부활을 막으려고 하지만 도리어 잡혀버리는 몸이 되고 만다

별 자체를 박살내며 부활하는 얼음의 마왕

피에트로는 또 다시 어머니와 헤어지게 된다

드룬을 쓰러뜨리자 사니아가 나타나 부활하려는 마왕을 막기 위해 한번더 용으로 변신하려 하지만 힘을 잃은 사니아는 변신 도중에 원래의 모습으로 돌아온 채 기절하고 만다. 순간 얼음이 깨지며 땅이 갈라져 피에트로는 10년만에 만난 어머니와 다시금 이별을 하게 된다.

제 4장 얼음의 마왕

「어머니와 다시 이별을 하게 된 피에트로 왕자. 어머니를 구하기 위해 간 어둠의 세계에서 오히려 얼음의 마왕을 부활시킨 왕자는 급히 포포로크로이스 성으로 돌아왔습니다. 그러나... 눈 앞에 보이는 것은 예전의 모습이 아니라 모든 것이 얼어붙은 포포로크로이스 성.」

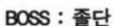
어머니를 구하지 못하고 도리어 지상 세계에 화를 불러 일으킨 피에트로 왕자는 실의에 빠진 채 슬픔에 잠겨있는다. 이때 국왕 파울로가 사니아를 만났을 때의 이야기를 해준다. 그때 탑 안에 잠들어 있던 사니아의 모습이 사라졌다는 말을 듣고 피에트로는 마왕의 별이 부서질 때 어머니가 죽은 것으로 생각하고 울면서 밖으로 뛰쳐나간다. 한참을 달렸을 때, 얼음의 마왕이 보낸 자객이 나타나고 위기에 처한 왕자를 구하기 위해서 나르시아가 카이로 변신한다. 자객은 쓰러뜨렸지만 왕자에게 정체가 들통난 나르시아. 순간 나르시아는 마녀로써의 힘을 잃어버리고 기절해 버린다.

나르시아를 데리고 성 안에 있는 길다에게 가면 나르시아를 회복시키기 위해서는 100년에 한번 피는 소므의 꽃(ソームの花)이 필요하다고 한다. 100년이라는 시간을 지나게 하기 위해서 프로넬 숲에 있는 요정의 샘으로 가는 피에트로(요정의 샘은 숲에 있는 길다의 관에서 왼쪽으로 가면 된다). 샘에 도착하여 꽃의 씨앗을 샘에 던지면 요정이 나타나고 요정은 아무리 이곳이라도 100년의 시간을 순식간에 지나게 할 수는 없다고 말한다.

그러나 나르시아를 도와주고 싶다며 꽃을 피워주는데 일단 그 꽃을 가지고 나르시아에게 돌아가 꽃을 먹여보자. 나르시아는 곧 회복을 하게 되는데 피에트로가 가지고 온 꽃은 소므의 꽃 중에서도 1,000년에 한번 피어나는 것으로 나르시아는 전투 중에 카이로 변할 수 있는 능력을 익히게 된다.

나르시아를 구했다면 다음에는 파울로 국왕이 소집한 긴급 회의에 가보자. 그곳에서는 북쪽에 갑자기 생겨난 얼음의 신전에 대한 이야기와 마왕의 부활을 저지할 사람을 고르고 있었다. 물론 선택된 것은 피에트로 왕자. 그리고 그의 믿음직한 동료들도 함께 북쪽으로 떠나기로 한다.

일전에 갔었던 요정의 샘에 다시가면 샘이 얼어서 북쪽으로 가는 길이 될 것이다. 그 길을 따라 북쪽으로 나서면 아무것도 없는 하얀 벌판으로 나오게 되는데 여기서는 똑바로 북쪽을 향해서 올라가야만 하얀 마을(白い村)에 도착할 수 있다. 마을에서 체력 회복과 세이브를 한 뒤 다시 북쪽으로 올라가면 얼음의 신전에 도착하게 된다. 신전의 내부로 들어가면 한줄기 빛의 기둥을 볼 수 있는데 그 길로 올라가려 하면 3번째 사천왕인 졸단이 나타나고 일행의 앞길을 가로막는다.

BOSS : 졸단

필자의 개인적인 생각으로 졸단은 마지막 사천왕인 야브보다도 강력하다고 생각한다. 일단 전원의 레벨이 40 정도는 되어야 하며 나르시아의 위도우 브레이즈와 피에트로의 히트 브레이즈의 레벨이 각각 8, 5정도 되는 것이 좋다. 물론 나르시아는 수호의 바람을 이용해 졸단의 전체 공격에 견딜 수 있도록 하고 아이템은 만능약(ばんのうやく)을 장비시켜 동료가 혼란 상태가 된다면 회복시켜 주자. 승리를 위해서는 약간의 운도 필요한 보스이다.

사니아와의 만남을 이야기 해주는 파울로 국왕. 그도 용의 정체가 사니아였다는 것을 알고 있었던 것같다

피에트로를 구하기 위해 변신한 나르시아. 때문에 그 정체를 들키고 만다

나르시아를 구할 수 있는 약초인 소므의 꽃을 얻기 위해 요정의 샘에 온 피에트로. 이곳에서 피에트로는 1,000년에 한번 피는 소므의 꽃을 얻게 된다

왕국 회의에서 얼음의 마왕을 쓰러뜨릴 용사로 선택된 피에트로는 동료들과 함께 다시 모험을 떠나게 된다

하얀 마을에서는 전체 회복 아이템과 용의 눈물을 충분히 구입하자

얼음의 신전 안에 들어가면 졸단과의 전투가 시작된다. 전체 공격 마법보다는 직접 공격으로 덤벼드는 졸단

졸단을 쓰러뜨리고 빛의 계단을 통해 신전의 4층까지 올라가면 얼음의 계단이 나타난다.

이곳에서 다시 계단을 이용해 올라가면 신전의 꼭대기에서 오로라에 둘러싸인 사니아의 모습을 볼 수 있는데 사니아를 구하려는 순간 마지막 사천왕인 야브가 나타난다.

BOSS : 야브

사천왕의 리더 야브. 전체 공격인 노바와 디엔드만 조심하면 어렵지 않게 이길 수 있다. 특히 강력한 마법을 가지고는 있지만 그 만큼 MP의 소모가 빠르기 때문에 소모전에 들어가면 더욱 쉽게 이기게 된다. 당연한 말이지만 아군에게 윈도우 브레이즈와 히트 브레이즈, 그리고 스피드 윈도우를 사용해주자.

오로라에 둘러싸인 사니아 왕비. 백기사가 왕비를 구하려 하지만…

갑자기 나타난 야브와 전투에 들어가게 된다

야브의 전체 공격 마법 노바. HP에 주의하며 싸우자

야브를 쓰러뜨리면 사니아가 하늘로 올라가고 강렬한 빛과 함께 얼음의 마왕이 부활한다. 한차례의 충격 후… 피에트로는 갑자기 정신을 잃고 하늘에서 피에트로가 용으로 변한 모습이 나타나 얼음의 마왕과 싸우게 된다.

결과는 피에트로의 승리. 얼음의 마왕은 부서지고 마왕의 심장으로 있던 사니아는 피에트로의 품으로 돌아온다. 그리고 모두들 즐겁게 성으로 돌아오는데… 일행이 성안으로 들어온 순간, 사니아 왕비의 몸이 얼음으로 변하고 죽은 줄 알았던 얼음의 마왕이 다시금 나타난다. 마왕의 힘에 의해서 이공간으로 빠져드는 피에트로와 그의 동료들. 그곳에서 최후의 전투가 벌어진다.

BOSS : 얼음의 마왕

드디어 마지막 결전이다. 얼음의 마왕은 2번의 변신을 하게 되는데 첫번째 모습인 '얼음 속의 유충'은 별다른 전법없이도 쉽게 이길 수 있을 것이다. 그 후에 얼음을 깨고 나타난 마왕 역시 일행 전원에게 패러미터 상승 마법을 걸어두었다면 마왕의 필살기 「이블 스트라이크」를 제외한 대다수의 공격을 두려워할 필요가 없다. 자! 그럼 마지막 변신 상태의 공략법을 설명하겠다. 마지막 상태의 마왕은 전신이 금색으로 이전의 두번째 상태보다 공격력, 방어력이 모두 1.5배정도 상승된 상태이다. 물론 이블 스트라이크도 더욱 강력해져 공격당한다면 거의 즉사라고해도 좋을 것이다.

패러미터 상승 마법은 전 종류를 전원에게 사용하고 아이템 중 전투 불능자를 회복시키는「용의 눈물(りゅうの なみだ)」을 나르시아와 가미가미 마왕에게 장비시키자. 그리고 가미가미 마왕은 직접 공격보다 필살기인 가미가미 미사일이 강하므로 미사일과 캐넌을 아낌없이 사용하도록. 백기사는 필살기인 「기합모으기(きあいため)」로 공격력을 최대로 올려 피에트로와 함께 직접 공격을 하자. 가장 중요한 것은 회복쪽에 신경을 많이 써야 한다는 점이다.

부활한 얼음의 마왕과 용으로 변신한 피에트로의 대결

모든 것이 끝났다고 생각한 순간, 죽은 줄 알았던 마왕이 나타나고 최후의 전투에 들어간다

얼음의 마왕 최종 형태. 흡사 슈퍼 사이아인 손오공같다

사니아 왕비의 마지막 힘으로 다시 세상에 돌아온 피에트로 일행

얼음의 마왕이 쓰러진 후. 이공간에서 빠져나갈 방법을 모르던 피에트로 일행에게 사니아 왕비의 목소리가 들려온다.

'드디어 해냈구나. 사랑하는 나의 아들아… 이제 내가 너에게 해줄 것은 마지막 남은 최후의 힘으로 너희들을 다시 이곳으로 불러오는 것. 자! 눈을 감아라. 그리고 어머니를 믿으렴.'

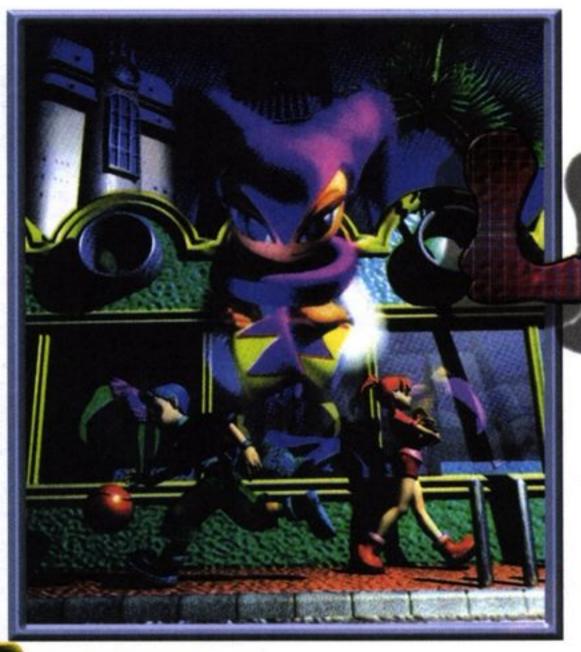
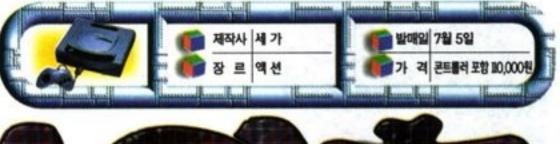
사니아 왕비는 마지막 힘으로 피에트로 일행을 원래 세계로 데려오고 쓰러진다. 왕궁 마법사와 의료사는 급히 왕비를 데리고 들어가고…

제 5장 에필로그

「피에트로의 활약으로 진정한 평화가 돌아왔습니다. 그리고 사랑하는 어머니와의 재회도… 성에서는 축제의 파티가 벌어지고 다시 돌아온 왕비에게 축하 인사를 하기 위해 많은 사람들이 찾아왔습니다. 우리의 피에트로 왕자는 사랑하는 어머니의 품에 안겨 울었고 평화스러운 나날을 보내게 되었습니다. 이후에도 피에트로 왕자는 여러차례 고난을 겪었지만 그때마다 친한 동료들이 그를 도와 어려움을 넘겼고 고난과 행복의 끝에 피에트로 왕자는 포포로크로이스의 훌륭한 왕이 됐다고 합니다.」

이 게임의 마지막 장인 5장은 플레이어가 직접 엔딩을 만드는 장으로 되어 있다. 마을의 이곳저곳을 돌아다니며 다양한 이벤트를 볼 수도 있지만 그것이 귀찮다면 곧장 왕의 방으로 가서 어머니를 만나 엔딩을 볼 수도 있다. 그러므로 5장은 플레이어의 마음 먹기에 달렸다는 것을 잊지말고 재미있게 꾸며 보길 바란다.

잠자리에서 일어난 피에트로 왕자. 엔딩을 보고 싶다면 곧바로 국왕의 침실로 가서 침실에 딛힌 문을 열면 바로 해피엔딩이 시작된다

포포로크로이스

나이츠 in to Dreams

드디어 세가에서 심혈을 기우려 제작한 『나이츠 인투 드림스』가 삼성에서 발매되었다. 마리오 64를 해본 유저가 이 나이츠를 플레이 해본다면 놀라운 조작감과 그래픽은 마리오에 비해 떨어지지만 화려하고 리얼한 그래픽, 그리고 하늘을 나는 듯한 화면 스크롤이 당신을 나이츠의 세계로 안내할 것이다. 세가가 다른 게임의 발매를 늦추고 나이츠의 긴급발매를 서두른 작품인 만큼 주목하지 않을 수 없는 게임일 것이다. 자! 그럼 나이츠의 세계로 들어가보자!

나이츠 인투 드림스…의 세계관 그리고 목적-

여러분들이 밤마다 꾸는(안꾸는 분들은 제외)꿈이라는 것은 환상이 될수도 있고 두려움의 근원이 될수도 있다. 이 나이츠라는 게임은 두가지 밤의 세계에서 벌어지는 모험의 세계를 그리고 있다. 나이트 피아라는 기분좋은 꿈과 나이트메어라는 무서운 꿈의 세계로 나뉘면서 게임의 툴이 시작됨을 알린다. 어느 평범한 아이 둘이 용기의 이데아라는 힘을 가진 것으로부터 나이츠의 세계와 연결되는 스토리. 나이트메어의 창시자이자 지배자인 와이즈맨이 꿈을 꾸는 사람들에게서 모든 이데아를 빼앗아 나이트 피아를 조금씩 소멸시키 시작한 것이다.

-이데아란 꿈을 꾸는 사람들의 의식이 이데아라 불리우는 빛에 비춰지는 것이다. 사람들의 의식속에는 이데아가 항상 존재하며 나이트피아에서는 꿈을 꾸는 사람의 주위에 맴돌고 있는 구체로 존재하고 있다. 이 이데아는 전부 5개로 지금은 와이즈맨이 4개의 이데아를 빼앗아가버렸기 때문에 나이츠는 용기의 이데아를 갖고 있는 두주인공 '엘리엇'과 '클라리스'의 도움을 받아 나이트메어의 와이즈맨을 무너뜨리고 나이트피아를 구하는 것이 이 게임의 주된 목적이다.

이데아의 종류

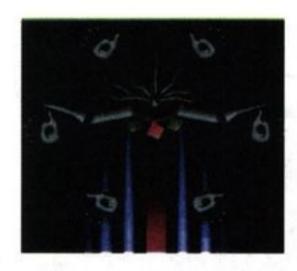
순수를 상징하는 화이트 이데아
성장을 상징하는 그 린 이데아
지성을 상징하는 블 루 이데아
희망을 상징하는 옐로우 이데아
용기를 상징하는 레 드 이데아

주인공과 악당들의 프로필

나이츠- 와이즈맨이 리아라와 함께 탄생시킨 1등급 나이트메어의 몽신이었다. 누구에게도 복종하지 않는 자유로움을 만끽하는 나이츠에게 불만이 많던 와이즈맨은 나이트펠리스에 나이츠를 갇히게 만든다. 게임의 시작과 동시에 주인공과 동화할 수 있다.

엘리엇- 트윈시즈의 센트럴 스퀘어에 사는 15세의 소년으로 어느날 오후, 친구들과 농구를 하고 있다가 지나가던 고교생 패거리들에게 망신 아닌 망신을 당하고 그날 밤 그 망신이 꿈속의 악몽으로 연결되어 괴로운 마음에 어둠속으로 도망치는데 엘리엇 앞에 빛이 발산하며 나이츠와 만나게 된다.

클라리스- 트윈시즈의 교외에 사는 15세의 소녀로 뮤지컬 배우가 되는 것이 꿈인 그녀에게 100주년 기념 뮤지컬에서 단원을 뽑는 공모에 응모하여 2차 심사까지 가지만 넓은 무대와 스포트라이트의 박력에 주눅이 들은 나머지 최종심사에 나갈 희망을 잃어버린다. 그날 밤, 상처입은 클라리아에게 악몽속의 손길이 뻗어와 당황하게 만든다. 놀라서 도망치는 그녀의 앞에 빛이 발산하며 나이츠와의 만남이 시작된다.

리아라- 나이츠와 함께 태어난 [illegible]는 나이츠와는 달리 와이즈맨의 오른손이 되어 버렸다. 와이즈맨에게 충성을 맹세한 리아라는 나이츠와 같은 파워를 가졌지만 완전히 정반대의 성격을 지닌 나이츠와는 사이가 나쁘고, 서로 라이벌로 생각하고 있다.

와이즈맨- 나이트메어의 창시자. 리아라와 나이츠를 탄생시켰으며 자신의 힘으로 나이트 메언을 만들어내어 나이트피아로 공격하도록 만든다. 그리고 나이츠를 이데아팰리스에 갇히게 한 장본인이다.

시스템 점검!

-두명의 주인공이 출발하는 지역이 각기 다르다.

-각각 3개씩의 꿈의 세계를 클리어한 후 와이즈맨이 기다리고 있는 나이트메어로 향한다.

-블루칩을 모아 나이트 캡쳐로 가져가 부서버리자.(20개씩)

-나이트 팰리스에 나이츠가 갇혀 있다. 120초가 지나면 다시 갇히게 되고 괴명종 시계가 나이츠와 분리된 주인공을 꿈속에서 깨어나게 하려고 쫓아다닌다. 시간이 지날수록 괴명종시계의 속도는 빨라진다.

스테이지 공략을 하기전에

1.- 한 스테이지에 4번씩의 평가점수를 받는다. 평가등급은 A~F까지! 이 4번의 평가점수의 평균이 C급이상 되지 않으면 나이트메어에 갈 수 있는 조건을 상실해버리므로 최선을 다해보자!

2.- 각 스테이지마다 나이트 캡쳐가 있는데 이것은 이데아 에너지의 결정체인 블루칩을 입수한 상태에서 캡쳐안으로 들어가면 그 나이트 캡쳐가 펑~하고 부서진다. 구체의 수를 20개씩 모아서 나이트 캡쳐를 부시자!

3.- 나이츠의 에너지 즉 체력은 타임에 있다. 만약 보스와의 대전시(예를 들어 클라리아의 첫번째 보스) 머리를 잡고 쳐야하는데 몸체에 부딪치거나 엉뚱한 곳에 부딪히면 시간(체력)이 5씩 없어진다.

4.- 나이츠의 클리어 점수를 높이려면 연속으로 링을 통과하여 높은 점수를 얻어야 한다. 그러기 위해서는 지나갔던 자리를 왔다갔다 해도 되지만 그러다가는 시간에 쫓겨 나이트 팰라스에 도착하기가 어려운 상황이 벌어지기도 하니 장난은 치지 맙시다!

고득점의 방법을 알고 싶어요?

1.- 블루 칩등의 아이템들을 입수하자.

2.- 링의 통과시 아이템들을 동시에 통과하자

3.- 시간 120초를 최대한 활용하자.
<먼저 나이트 캡쳐를 파괴한 후>

POINT 체크

각 스테이지의 평가점수가 C이상이 안되면 각각의 4번째 스테이지는 갈 수가 없을 것이다. 그러므로 평가점수를 높이려면 주어진 시간을 최대활용하는 수밖에 없다.

각 스테이지에 보스들이 정해져 있다. 그러나 그 테이지에서 평가점수 C이상을 못받았을 때에는 다시 플레이 해야하는데 만약에 3번째의 스테이지까지 C이상으로 클리어 하지 않았을 경우(하나라도 C를 받지 않았을 때) 보스들의 위치가 변한다. 1번 보스가 3번으로 3번 보스가 2번에서 나타나는 현상이 일어난다

클라리스 스테이지의 공략

CLARIS DREAMS
DREAMS 1
SPRING VALLEY
~the AFFECTION~

1코스

클라리스가 출발한다.!
나이트 팰리스에 나이츠가 갇혀 있다. 이곳에서 중요한 것은 점수를 일단 많이 따는 것이 포인트이다. 처음에는 조작감에 당황을 할지 모른다. 익숙해질때까지 연습을 해놓자.

이것이 나이트 팰리스이다.

나이트캡쳐!

2코스

-산등성이에서 상승기류가 일어 나이츠를 밀어버린다. 수풀 사이에 있는 블루칩과, 스타칩으로 점수를 올리자. 그리고 적들이 간간히 등장하는데 잡아서 던져버리자. 게임의 초반인만큼 데미지를 입을 확률은 거의없다

기구에 튕겨 링의 사이로 돌진!

한바퀴 비~잉

3코스

꼬리에 잔상이 생기게 하는 아크로 링을 통과하면 음악이 변하며 4초간 무적이 지속된다.

링을 연속으로 통과!

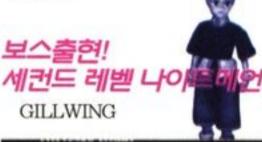
4코스

- 블루칩들이 모여 있는 곳에서 원을 그려보자. 빛이 터지면서 블루칩이 나올지 모르니... 4개의 이데아를 모으게 되면 공간이동을 하게된다.

아이템이닷!

적을 이용하여...

보스출현! 세컨드 레벨 나이트메언

GILLWING

나이트메어로 넘어온 나이츠! 길링이 기다리고 있는 우주공간에서의 대결이닷! 꼭 파리와 용을 합성시킨 것과 같은 모양을 한 길링은 첫보스인 만큼 난이도는 매우 낮다.

공략법 - 길링은 주위를 반복적으로 맴돌고 있다. 머리부분을 잡고 밀어버리면 OK! 머리부분을 제외한 몸통 부분에 부딪히면 5초(나이

츠의 에너지)가 감소한다. 주의할 것!

나이트메어의 세계는 하나같이 아름다워 보인다.

머리를 잡아서. 에잇!

악! 감점이닷!

음~ 보통이군!

엘리엇 스테이지의 공략

ELLIOT DREAMS
DREAMS 1
SPLASH GARDEN
~THE AFFECTION~

1코스

-말 그대로 깨끗한 정원에서 엘리엇의 모험이 시작된다. 여기에

나이트메언들이 이데아를 빼앗아간다.

화려한 분수대!

분수대가 있는데 잠시 쉬어가는 곳으로도 좋을 듯.

2코스

-공원 위를 날으며 아이템을 모으자. 파란 테두리가 쳐 있는 원 안에서는 나이츠가 밀려나기 때문에 무중력 상태로 되어 마음대로 안될 것이다. 한 방향으로 화면 위쪽에 바타가 있는 곳에서는 파란 테두리 안에 블루칩 박스가 있다.

이데아박스가 오로라 속에

앗! 세다

3코스

-링들이 여러개가 연결되어 있고 그 안에는 칩들이 있다. 일직선으로(원 테두리가 있기 때문) 날아가서 모두 통과해버리자. 한번에 공원으로 가서 공원에 널려 있는 블루 스타 칩 등을 입수하고 나오자.

어라~ 안움직이네?

지금이 몇실까?

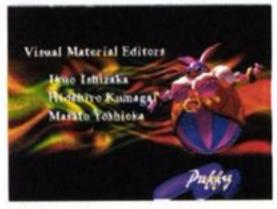
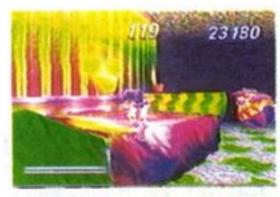
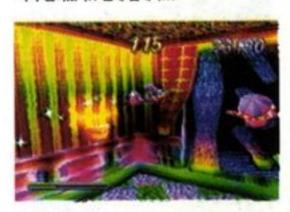
공원에서 나오는 출구에 아이템이 기다리고 있다.

4코스

-소닉을 연상시키는 코스이다. 물 속으로 들어가게 되면서 아이템들을 빠른 시간에 물속에서 입수하고 나이트 캡쳐 속으로...

수영 타임!

정신이 없군

보스출현! 세컨드 레벨 나이트메언 PUFFY

-토끼가 밥을 많이 먹었나? 머리는 토끼인데 몸은 농구공같이 생긴 퍼피는 역시 식사 중이었던 것 같다. 바닥에 기다란 식탁이 있는 것으로 보아서... 퍼피가 만들어낸 공간들은 아주 길다. 사이사이 벽으로 막혀 있고 그 벽을 이용하는

자다 일어났나?? 옆에 침대가...

퍼피가 왜저러지?

마지막이닷!

음~갈수록...

것이다. 퍼피의 집을 전부 다 구경하는군!

공략 - 퍼피도 가만히 있지는 않는다. 왔다갔다하는 이놈를 잡아서 던져버리자. 그냥 아무곳에나 덤진다면 소용이 없을 것이다. 벽쪽으로 던지면 그 벽이 파괴되면서 퍼피에게 데미지를 입힐 수 있다. 또한 퍼피를 잡은 후 빙빙 돌려보자. 어휴~ 어지러워~

클라리스 2번째 스테이지

DREAMS 2
MISTIC FOREST

1코스

-숲 속 풍경을 잘 그려내고 있는 스테이지이다. 위아래로 연결된 기

등을 이용. 옆으로 이동하자. 링을 연속 통과하는 기분을 느껴보자. 이곳에는 표지판, 신호등 등 여러가지 재미가 기다리고 있다.

퐁~퐁!

앗! 신호등이다.

2코스

-돌 덩어리들이 많이 떠 있는 곳이다. 다른 것들에 비해 밝은 빛을 내는 돌은 파괴할 수 없고 다른 것들은 부술 수 있다. 돌을 파괴해가며 링들을 통과해서 점수를 2배로!

무슨 간판이지?

이~얏 파괴의 시간

3코스

-신전 주위를 돌며 링들을 챙기자!(?) 링크볼을 갖고 나서 링을 연속으로 통과해보자. 보다 많은 점수를 얻을 수 있다. 링 카운터 볼! 앞으로 계속 나올 필수 아이템!

동화가 풀려도 상관이 없다.

어딜 가자고?

4코스

-화면의 시점이 바뀌는 곳이다. 이 안에 나이트 캡쳐도 있고 출구를 못찾으면 동화 분리! 그리고 괴명종 시계가 플레이어 중인 주인공에게 다가온다. 빨리 나이트 팰리스로 뛰어가자.

건드리자!

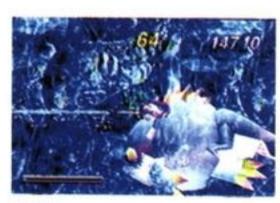
웬 자동차가!

가면~안돼~!

보스출현! 썰드 레벨 나이트메언

CLAWZ

-위아래로 원으로 만들어진 원통! 나이트메어의 세계. 크라우즈는 썰드 레벨의 보스로서 위아래에는 쥐가 여러마리 붙어 있다. 크라우즈가 돌아다니며 쥐 꼬리에 불을 붙인다. 그 쥐의 꼬리가 다 타들어가면 그 쥐는 푸웅~하고 유도탄쥐가 되어 나이츠를 향해 날아온다. 처음에는 무척 난이도가 높은 줄로 알겠지만 몇번 반복해본다면 이건 보스가 아니라다는 생각이 어렴풋 들것이다.

기분나쁘게 생겼군

아프겠다

음~ 문제가 좀 있군

공략법 - 비행에 주안점을 두자. 무작정 쥐를 잡고 밀어버리기만 하다가 시간이 다 될 수도있다(유도탄에 데미지를 얻어서). 가운데로 날아서 크라우즈가 쥐꼬리에 불을 붙이는 곳으로 날아가 드릴 대쉬로 불타는 꼬리의 쥐를 없애버리자. 쥐들이 다 없어지고 마지막 하나가 남았을 때 크라우즈는 마지막 쥐에게 매달려 살려달라고 하소연이라도 하듯이. 마지막쥐에 드릴대쉬를 가하면 클리어!

엘리엇 2번째 드림

DREAMS 2
FROZEN BELL

1코스

- 여름에 어울리는 시원하게 플레이할 수 있는 곳이다. 눈과 빙산의 조화를 즐기며 링 카운터 볼을 활용하고 적들을 잡고 빠른 스피드로 링을 통과하자.

얼음나라

많은 점수를 얻자

2코스

- 나이츠의 운동 감각을 볼 수 있다. 철봉을 잡고 블루칩과 스타칩을 모두 입수하자. 부딪히면 밀려나는 기구를 활용하여 점수를 높게 받아둔다.

철봉놀이다

염주?

나이츠

3코스

- 눈으로 만들어진 공들이 많이 있다. 파괴하면 블루칩을 많이 얻게 된다. 전기를 뿜어내는 놈은 성급히 다가가지 말고 때를 봐서 날려버리자.

악! 이놈이

다 부시자!

4코스

- 눈썰매를 타보자. 여기서 블루칩과 스타칩을 얻는다. 잘만 하면 B급은 문제없을 것이다. 나이트피아의 사람들도 썰매를 즐기는 것 같다. 마치 소닉팀이 제작했다라는 표시라도 하듯이 소닉의 장점을 많이 빌린 듯한 코스이다. 끝내주는 배경과 음악이 기다리고 있다.

와~ 소닉이다

얘들은 누구?

보스출현!
썰드 레벨나이트메언

GULPO

-물속에서 난투극! 주위에는 걸포의 쪼무래기들이 진을 치고 있다. 나이츠가 도망가는 걸 막기 위해서 일까? 이놈은 계속 헤엄을 치고 있고 나이츠는 걸포에게 다가갈 수 없다. 주위의 쪼무래기들의 도움(?)으로 해결하는 수 밖에.

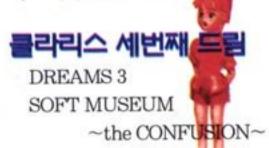
드릴대쉬로 펑!

유도탄을 피하자...-5!

잘하고 있는 것같군

공략법 - 걸포는 중앙에 위치해 있고 나이츠는 다가설 수가 없다. 주위의 쪼무래기들에게로 가서 그것들을 잡고 반대편으로 드릴 대쉬를 하면서 퓨융~날아가자. 그 사이에 걸포는 데미지를 받고 빛을 내며 사라져간다. 하다보면 언제 걸포에게 데미지를 주었는지도 처음 해 본 유저들은 모르고 클리어했다는 생각만 가지고 있을 것이다.

클라리스 세번째 드림

DREAMS 3
SOFT MUSEUM
~the CONFUSION~

1코스

- 하강비행을 해야 하는 곳이 많다. 처음부터는 바닥을 등지고 비행하자. 덤블링이 세워저 있는 곳도 이용하면서 점수를 올리자. 아래 사진처럼 덤블링 바로 다음 곳에서 한바퀴 원을 그리며 돌면 블루칩이 나온다.

튕겨보자

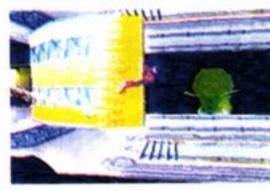
이곳에서 원을..

2코스

- 천정에 헤딩을! 부딪히면 블루칩을 얻을 수 있고 막다른 곳을 밀고 나가면 나이트캡처가 있다.

고무로 만든집?! 모두 입수하자.

나이트 캡처가 여기에

3코스

- 대포속으로! 역시 핀볼 이미지가 엿보인다. 평면으로 된 신전에 부딪혀 이리저리 돌아다니며 랭크 점수를 올리고 이데아 박스를 부셔서 블루칩을 얻고 4코스로!

마리오 64 VS 나이츠?

핀볼 나이츠?

4코스

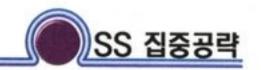
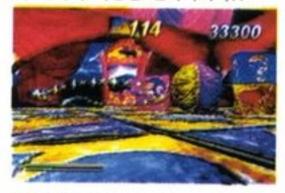
- 거울에 둘러싸여 있는 방! 링과 블루칩이 널려 있다. 나이츠를 밀어주는 치는 것의 히을 빌어 따자 모양으로 링들을 통과하자. 저공 비행을 할 때에 바닥이 울렁거리므로 양쪽눈이 돌아갈지도... 자, 이제 3번째 드림의 보스이다.

여기서 링을 만이 먹어두자!

아이템을 그냥 지나치면..

블루칩과 링이 바닥에 만이 있다

보스출현!
썰드 레벨나이트메언

JACKLE

-공룡머리 하나가 불쑥 튀어나오고 중앙에는 숨기좋은 물건들이 놓여져있다. 잭클은 카드를 마구마구 던진다. 정말 열받는 보스이다. 바닥에 붙어서 돌아다니다가 때를 맞춰서 상승하자. 물론 잭클도 바보는 아니니 도망 친다. 도망치며 카드를 던지는데 이 카드들을 요리저리 피하며 잭클을 던져버리자.?

잭클의 놀이방인가?

카드를 던진다. 웨이브 지듯이

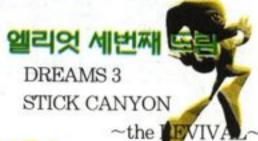
망또가 없을때 공격!!

음~괜찮은 편이군..

공략법 - 카드를 던지는 잭클은 망또를 입고 있는데 이 망도를 벗긴다. 이것을 주으러 가기전에 잡아서 던져야만 데미지를 입힐 수 있다. 만약 잭클이 망또를 입었다면 아무런 데미지를 입지 않는다. 그리고 가장 중요한 것은 잭클이 던지는 카드인데 잭클과 마주보는 상태가 된다면 빠른 속력으로 위아래로 웨이브를 그리며 다가가자. 4번째 카드를 던질 때 잡을 수 있는 기회가 생기며 화면의 스크롤이 빨라지므로 잭클의 위치를 포착하여 망또를 입지 못하게 만들자.

엘리엇 세번째 드림

DREAMS 3
STICK CANYON
~the REVIVAL~

1코스

-공사장의 분위기를 자아내는 엘리엇의 3번째 꿈! 아이템을 얻을 수 있다. 처음에 나이츠의 발목을 붙잡는 놈이 나타나는데 그때는 버튼을 눌러서 빠져나가자. 나이츠를 끌어당기는 자력원판에 끌려가지 않도록 아니면 살짝 발을 댔다가 도망가면 그 자력원판의 파괴되는 모습을 볼 수 있다. 그리고 나이츠 캡처가 있는 곳의 아래쪽에 링들이 많이 숨어있다.

이런 식으로 아이템을 발견!

이것이 자력원판이라는 것이로군!

밑바닥에 링이 숨어 있다.

2코스

- 나이트캡처 옆에 '찌혼타'(판넬에 혼자 찌그러져서 비행한다!라는 말을 빌어) 로 링과 블루, 스타칩을 입수할 수 있다. 스피드가 있기 때문에 조준을 잘해야 안놓칠 수 있다.

찌혼타다. 쾌속질주를 해보자

나이츠를 끌어당긴다. 살짝 건드리고 도망!

3코스

- 자력의 힘을 빌리자. 파란 오로라안에 들어가게 되면 나이츠의 몸에 전류가 흘러 주위의 것들을 흡수하게 된다. 이 흡수한 것들은 벽에 부딪히게 되면 '투두둑'떨어져 나가므로 대쉬버튼은 삼가! 이것들은 단말기 속으로 들어가면 점수가 계산된다.

달걀을 깨뜨려주자. 거기에 나이트피아의 주민이 있다. 이외에도 많은데 주위를 잘 관찰하면서 다니자.

이걸 건드리지 않으면 제자리에서 맴돌게 된다.

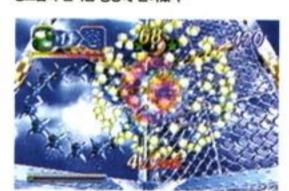
여기가지 오면서 나이츠의 몸에 달라붙어있던 것들을 점수처리해주는 곳이다.

4코스

- 높이 올려진 철조탑! 맨 위에 나이트캡처가 있고 올라가는 동안 블루칩을 모으자. 가는 도중 경보음이 울리면 얇은 기둥에 붙어 있자. 눌리면 감점 5점! 여기에도 찌혼타가 있다(정상에). 그러나 이걸 한번 타게 되면 난감해지므로 금물! 그래도 한번쯤은 타볼만하다. 그러다가 시간이 부족하면 동화분리.. 동화가 풀리면 철조탑 맨아래에 엘리베이터가 나타나 주인공을 정상까지 바래다 준다.

경보음이 울리면 중앙에 붙어있자

올라가면서 블루칩을 모으자

보스출현! 이란성 쌍둥이 퍼스트 레벨나이트메안

REALA

-건방지게 앉아 있는 폼이 몹시 기분 나쁘게 여겨진다. 아무리 나이트메어의 세계라지만 주위의 아름다운 배경 때문에 나이트메어의 세계도 한번 가볼만한 곳쯤은 되지 않을까?

원을 그리자(이렇게 공격을 하는 것이다

공략법 - 리아라는 나이츠와 동일한 능력을 갖고 있기 때문에 따라잡기에 불편하다. 하지만 한번 정면으로(일직선으로) 부딪히면 나이츠는 잠시 멈추고 리아라는 뒤로 물러나면서 다시 나이츠한테로 날아온다. 그때 플레이어도 패드의 방향을 앞으로 계속 누르며 공격(원을 그리자)을 반복하면 쉽게 클리어할 수 있다.

마지막 꿈 그리고 아침이 밝아온다!!

마지막 보스 와[illegible]을 향하여 나이트메언과 악[illegible]을 없애기 위해 모험의 끝[illegible] 당신에게 축하를 드리며 이제는 와이즈맨이 남은 곳으로 가자. 트윈시즈에 도착하자 와이즈맨의 힘에 의해 나가 떨어진다. 밑의 낭떠러지로 떨어지면 엘리엇이든 클라리스든 공중으로 떠오른다. 이제부터 4개의 코스를 클리어하여 나이츠를 구해서 와이즈맨을 처부수러 가[illegible]

나이트메어 TWIN SEEDS

WIZEMAN

이번 마지막 스테이지는 4개의 코스를 180초 안에 클리어해야만 와이즈맨과의 대결을 펼칠 수 있다. 4개의 코스를 최단 시간안에 클리어하려면 빠른 움직임으로 블루칩들을 입수하고 링들의 통과 해야한다.(여기서는 어쩔 수 없이 링의 연속적인 통과를 할 수 있다)

LAST DREAMS

TWIN SEEDS

~the GROWTH~

나이츠가 와이즈맨의 힘에 의해 꽤리스 갇혀 있다

1코스

링들이 연결되어 있어 통과하기가 무지 쉽다. 보통 B급 이상 받을 것이다. 지금은 나이츠가 아니기 때문에 블루칩 하나하나 부딪쳐야만 얻을 수 있다. 이 코스에서 (전부 4개) 나이트캡처(시작점)에서 나이트캡처까지 20개의 블루칩을 얻을 수 있도록 되어 있어서 보이는 것들은 점부 통과하자.

기구를 이용해 스피드를 내도록

링들이 일렬로 줄을 서 있다

2코스

링이 좌르르 퍼지며 줄을 이룬다. 빨리 행동하자. 이데아 박스가 있다. 감점 우려가 있으므로 주의하자!

이데아박스. 옆을 조심

오로라를 터뜨리면 링들이 무수히 나온다

3코스

나이츠를 밀어주는 기구를 이용하고 진짜풍선처럼 생긴 것들 사이사이 블루칩이 있다. 드릴대쉬로(일직선으로) 터뜨리자.

연속통과의 기록을 세워보는것도.

4코스

풍선을 터뜨리면 블루칩을 얻는다.

공중에 풍선들이 원을 그리고 있[illegible] 블루칩(물론 일직선으로 파[illegible]리 모은 [illegible] 나이트[illegible]속으로 가[illegible]

모든보[illegible] 클[illegible] 나이츠가 갇혀 [illegible]는 곳에 가서 [illegible] 부[illegible]고 하[illegible]데 힘이 부족[illegible] 뒤에서 엘리엇(클라리스)이 도[illegible]고 날아온다. 같이 힘을 합쳐 [illegible]을 [illegible] 2명의 나이츠가 되어 와이즈맨에게로...

드디어와이즈맨출현!

6개의 손을 가진 와이즈맨은 갖가지 공격을 일삼는다.

처음에는 노란 사각체를 던지며 공격해오고, 일렬로 줄을 세워 돌덩어리들을 던진다. 그다음에는 얼음덩어리 공세를 펼치고, 회오리 바람으로 나이츠를 공격해온다.

여기까지 오기전에 초록색 게이지를 될수 있으면 많이 모아서 가지고 오도록하는 것이 와이즈맨에게 능숙한 공격을 할 수 있으니!

일렬로 줄을 서서 다가오는 돌무리떼! 패턴이 일정하다. 자세히 보자.

회오리 공격! 가운데 사이로 들어가자!

근처에서 방어막을 부수고 4회 데미지를 주면 와이즈맨은 사라지고 엘리엇과 클라리스가 서로 분리되어 사라진다.

엘리엇과 클라리스가 분리된다

오프닝 못지 않은 엔딩퍼레이드가 펼쳐진다.

꿈의 2P 대결!!

나이츠에서는 스토리 플레이에서는 1P만이 즐길 수 있지만 2P대결모드가 존재하고 있어 2인 대결을 펼칠 수 있다. 화면이 갈라지면서 플레이 하도록 되었고 연속으로 플레이할 수 있다.

2P 대결화면

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 8월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	8/ 9	슈퍼 파워 리그	허드슨	7,980엔
SFC	8/ 9	아카즈킨 차차	토미	7,800엔
SFC	8/ 9	목장이야기	팩인 비디오	7,800엔
SFC	8/30	대전략 익스퍼트WW	아스키	9,800엔
PS	★ 8/ 2	토발 No.1	스퀘어	5,800엔
PS	8/ 2	오버 블러드	리버힐 소프트	5,800엔
PS	8/ 9	매직 존슨과 압둘 자바의 슬램잼 '96	BMG 빅터	4,800엔
PS	8/ 9	7개의 비관	코에이	7,800엔
PS	8/ 9	투신전2 Plus	타카라	2,800엔
PS	8/23	제독의 결단2	코에이	10,800엔
PS	8/23	마크로스 디지탈 미션VF-X	반다이 비주얼	6,800엔
PS	8/30	하이퍼 랠리	하베스트 원	5,800엔
PS	8/상순	슈퍼팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
PS	8/상순	전란	엔젤	5,800엔
PS	8/하순	아더와 애스타롯의 미마계촌	캡콤	5,800엔
PS	8/예정	북두의 권	반프레스토	5,800엔
PS	8/예정	화이터즈 스워즈	SNK	5,800엔
PS	8/예정	시티 브라보	알트론	6,800엔
PS	8/예정	에어 어설트	SCEI	미 정
PS	8/예정	공포신문	유타카	5,800엔
PS	8/예정	동아 플랜 슈팅 배틀	반프레스토	5,800엔
PS	8/예정	화이팅 일루전 K	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
PS	8/예정	풍운 오공인전	에이콤	5,800엔
PS	8/예정	인터내셔널 모토-X	코코너츠 저팬	미 정
PS	8/예정	동경 섀도우	타이토	8,800엔
PS	8/예정	CRW	어클레임 저팬	5,800엔
PS	★ 8/예정	아크 더 래드2	SCE	미 정
SS	8/ 2	애틀랜타 올림픽	소프트비전 인터내셔널	미 정
SS	8/ 2	NIGHTRUTH	소네트 컴퓨터 엔터테인먼트	6,800엔
SS	8/ 9	데스 크림존	에콜	5,800엔
SS	8/ 9	동급생if	NEC인터채널	7,800엔
SS	8/ 9	매직 존슨과 압둘 자바의 슬램잼 '96	BMG 빅터	4,800엔
SS	8/ 9	월드 히어로즈 퍼펙트	ADK	5,800엔
SS	8/23	토너먼트 리더	빅터 엔터테인먼트	5,800엔
SS	8/상순	랑그리사3 -스페셜 팩-	메사이야	6,200엔
SS	8/상순	슈퍼팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
SS	8/상순	테트리스S	BBS	5,800엔
SS	8/하순	아더와 애스타롯의 미마계촌	캡콤	5,800엔
SS	8/예정	디스트럭션 더비	소프트 뱅크	5,800엔
SS	8/예정	매지칼 드롭2	세가	5,800엔
SS	8/예정	루나 실버스타 스토리	카도가와 서점	6,800엔
SS	8/예정	특수기동대 제이 스와트	반프레스토	5,800엔
SS	8/예정	스타 화이터-3000	이미지니어	미 정
SS	8/예정	3D레밍스	이미지니어	미 정
SS	8/예정	다크 세이버	클라이맥스	5,800엔
SS	8/예정	어스웜 짐2	타카라	5,800엔
SS	8/예정	테트리스 플러스	자레코	5,800엔
3DO	8/예정	크로크 웍스	덕간서점	5,800엔
NEO GEO	★ 8/예정	더 킹 오브 화이터즈 '96	SNK	미 정
NEOGEO CD	8/23	신황권	자웅스	7,800엔
NEOGEO CD	8/예정	초철 브리킹거	자웅스	미 정
GB	8/23	열투 화이터즈 스워즈	타카라	4,500엔

'96년 9월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	9/13	실황 파워 프로레스링 '96	코나미	7,980엔
SFC	9/20	위저드리 외전4	아스키	미 정
SFC	9/하순	미소녀 전사 세라문 세라스타즈	반다이	3,980엔
SFC	9/예정	매지컬 드롭2	데이타이스트	9,800엔
SFC	9/예정	몬스타니아	팩 인 비디오	미 정
PS	9/ 6	빅토리 존2	SCE	5,800엔
PS	9/ 6	스매쉬 코트	남코	5,800엔
PS	9/13	보톰 오브 더 나인스-메이저 리그 히어로즈	코나미	5,800엔
PS	9/13	윙 커맨더3	E.A. 빅터	7,800엔
PS	9/20	데스 윙	사이버테크 디자인	5,800엔
PS	9/27	두근두근 메모리얼-대전 퍼즐	코나미	5,800엔
PS	9/중순	3D 울트라 핀볼	시에라 파이오니아	5,800엔
PS	9/하순	리턴 투 조크	반다이 비주얼	6,800엔
PS	9/예정	메가류도 2096	반프레스토	5,800엔
PS	9/예정	X-COM 미지의 침략자	미디어 퀘스트	5,800엔
PS	9/예정	레이싱 루비	미즈키	5,800엔
PS	9/예정	전설의 오거 배틀	아트딩크	5,800엔
PS	9/예정	웨딩 피치	KSS	5,800엔
PS	9/예정	라이즈 오브 더 로보트2	어클레임 저팬	5,800엔
PS	9/예정	천지무용! 등교무용	엑싱 엔터테인먼트	6,800엔
PS	9/예정	반달 하트 -망각의 고대문명-	코나미	5,800엔
PS	9/예정	여신이문록 -페르소나-	아트라스	미 정
PS	9/예정	히로인 드림	웹 저팬	6,800엔
PS	9/예정	브레인 데드13	코코너츠 저팬	미 정
PS	9/예정	이투신전	타카라	5,800엔
PS	9/예정	와일드 암즈	SCE	5,800엔
PS	9/예정	테트리스 플러스	자레코	5,800엔
PS	9/예정	스톤워커즈	선소프트	5,800엔
PS	9/예정	DEEP SEA ADVENTURE	타카라	6,800엔
SS	9/13	폴리스 너츠	코나미	6,800엔
SS	9/13	울트라맨 도감	강담사	5,800엔
SS	9/27	두근두근 메모리얼-대전 퍼즐	코나미	5,800엔
SS	9/27	이터널 멜로디	미디어 웍스	미 정
SS	9/예정	아이언 맨	어클레임 저팬	5,800엔
SS	9/예정	강철영역	테크노 소프트	5,800엔
SS	9/예정	기동전사 건담 외전1	반다이	4,800엔
SS	9/예정	선더포스 골프 팩1,2	테크노 소프트	미 정
SS	9/예정	SEGA AGES	세가	3,800엔
SS	9/예정	액추어 사커	나그자트	5,800엔
SS	9/예정	동경 입신출세전	나그자트	5,800엔
SS	9/예정	액추어 골프	나그자트	5,800엔
SS	9/예정	사크라 대전	세가	미 정
SS	9/예정	삼국지5	코에이	9,800엔
SS	9/예정	브레인 데드13	소프트비전 인터내셔널	미 정
SS	9/예정	투신전URA	타카라	5,800엔
SS	9/예정	루루	세가	4,800엔
SS	9/예정	하트비트 스크램블	이미지니어	6,800엔
N64	9/중순	Cu.On.Pa	T&E 소프트	미 정
N64	9/예정	웨이브 레이스64	루카스 아츠	9,800엔
NEOGEO CD	9/예정	닌자 마스터즈	ADK	미 정
NEOGEO CD	★ 9/예정	더 킹 오브 화이터즈 '96	SNK	미 정
GB	9/예정	SD 비룡의 권2	컬처 브레인	미 정
GB	9/예정	버철 비룡의 권	컬처 브레인	미 정
GB	9/예정	스트리트 레이서	UBI 소프트	4,980엔

'96년 10월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	10/예정	동급생2	반프레스토	7,980엔
SFC	10/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	7,800엔
PS	10/상순	Nap.Nap	겐테크	미 정
PS	10/하순	더 게임 오브 프루프	유타카	5,800엔
PS	10/예정	시뮬레이션즈	소프트뱅크	5,800엔
PS	10/예정	크리스컴크	비지트	5,800엔
PS	10/예정	벨트로거9	겐키	미 정
PS	10/예정	쇼크웨이브	E.A. 빅터	4,800엔
SS	10/ 5	SEGA AGES	세가	3,800엔
N64	10/예정	테트리스 피어	닌텐도	9,800엔
N64	10/예정	스타워즈-섀도우 오브 엠파이어	루카스 아츠	9,800엔

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		피노키오	캡콤	미 정
SFC	★	스트리트 화이터ZERO2	캡콤	미 정
SFC		드래곤 퀘스트Ⅲ	에닉스	미 정
SFC		타워 드림	아스키	미 정
SFC		마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	미 정
SFC		마스크	동보	9,800엔
SFC		G.O.D	이미지니어	미 정
SFC		포카 혼타스	캡콤	미 정
PS		자우버	스퀘어	미 정
PS	★	사가 프론티어	스퀘어	미 정
PS		브시드 블레이드	스퀘어	미 정
PS		슈퍼 테크닉 챌린지	미디어 퀘스트	5,800엔
PS		김전일 소년의 사건부	강담사	5,800엔
PS		블루 포레스트이야기	라이트 스탭	미 정
PS	★	화이널 환타지7	스퀘어	5,800엔
PS		X맨	캡콤	5,800엔
PS	★	제로 디바이드2	줌	미 정
PS		탑건	미디어 퀘스트	5,800엔
PS		건업	미디어 퀘스트	5,800엔
PS		심시티2000	아트딩크	미 정
PS		레이맨2	UBI소프트	미 정
PS		록맨8	캡콤	미 정
PS		아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
PS		PAL-신견전설	동북신사	6,800엔
SS		중장기병 레이노스2	메사이야	미 정
SS		마스터 오브 몬스터즈	도시바EMI	미 정
SS		알버트 오딧세이 외전	선소프트	6,500엔
SS		화이터즈 스워즈	SNK	미 정
SS		스트리트 화이터즈ZERO2	캡콤	5,800엔
SS		스트라이커 '96	어클레임 저팬	미 정
SS		에어즈 어드벤처	게임스튜디오	미 정
SS		에너미 제로	와프	6,800엔
SS		전설의 오거 배틀	리버힐 소프트	미 정
SS		괴도 세인트 텔	토미	6,800엔
SS		미소녀 전사 세라문 슈퍼S	엔젤	미 정
SS		레이맨2	UBI소프트	미 정
SS		택틱스 오거	리버힐 소프트	미 정
SS		드래곤 나이트	엘프	미 정
SS		티즈	제네럴 엔터테인먼트	미 정
SS		졸업S	NEC인터채널	6,800엔
SS		스쿨 팡 -공아외전-	데이타이스트	미 정
SS		J리그 사커 '96	테크모	미 정
SS		울트라맨 배틀	반다이	미 정
SS		천외마경 제 4의 묵시록	허드슨	미 정
SS		쿼바디스2	그램스	미 정
SS		현대대전략 스트라이크	시스템 소프트	미 정
SS		전뇌전기 버철 온	세가	미 정
SS		데이토나USA 리믹스	세가	미 정
SS	★	버철 캅2	세가	미 정
SS	★	소닉 더 화이터즈	세가	미 정
N64		마더3	할 연구소	미 정
N64		블레이드 앤드 배럴	켐코	미 정
N64		로보테크 크리스탈 드림즈	게임테크	미 정
N64		김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64		크루징 USA	레어	미 정
N64		웨인 그레츠키의 3D 하키	타임워너 인터렉티브	미 정
N64		튜록	어클레임	미 정
N64		킬러 인스팅트2	레어	미 정
N64		탑건	스펙트럼 홀로바이트	미 정
N64		다이너마이트 사커	이미지니어	미 정
N64		초공간나이트 프로야구 킹	이미지니어	미 정
N64		멀티 레이싱	이미지니어	미 정
N64		베이스 볼(가칭)	코나미	미 정
N64		봄버맨64	허드슨	미 정
N64		도라에몽	에폭사	미 정
N64		사커(가칭)	코나미	미 정
N64		골프(가칭)	코나미	미 정
N64		고에몽 어드벤처	코나미	미 정
N64		슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
N64		스타폭스64	닌텐도	미 정
N64		보디 하베스트	DMA디자인/닌텐도	미 정
N64		바기부기	엔젤 스튜디오/닌텐도	미 정
N64		블라스트 콥스	레어/닌텐도	미 정
N64	★	슈퍼 마리오RPG2	닌텐도	미 정
N64	★	젤다의 전설64	닌텐도	미 정
N64		크리에이션	소프트 크리에이션	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이 ■SS : 새턴
■NEOGEO : 네오지오 ■PS : 플레이스테이션 ■N64 : 닌텐도64

게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 갯수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적
전화: 02-714-7942

서울지역		일산 대일총판	0344-977-4428	울산 중앙	0522-73-7220
강남 영동사	554-3784	여수 남강서적	02-974-0485	진주 생터	0591-55-3991
강동 도서	471-2044	안산 문일서적	0345-82-2572	충무 동아일보	0557-43-5785
구로 대명사	802-7199	안양 성심사	0343-85-2984	충북 지역	
도봉 생터사	983-3900	의정부 회룡도서	0351-876-6304	제천 경북	0443-2-3816
동대문 지산	245-3686	평택 경기문고	0333-53-0524	청주 생터서적	0431-55-0264
용산 미포 진명사	712-5824	부산 지역		충주 문화사	0441-847-2819
서초 금비	534-9075	김해 북부사	051-895-4841	충남 지역	
송파 강화사	416-5101	부산(남구)조선	051-756-2727	논산 백제도서	0461-32-3156
중구 수송사	272-0803	부산(북구)화목	051-865-0150	대전 청림사	042-632-6799
성동 성지사	457-2891	부산(서구)진흥	051-466-9386	천안 화성서적	0417-551-3073
광명사	809-4594	부산 현대사	051-467-8011	강원 지역	
영등포 광진사	688-2614	경북 지역		강릉 영동서적	0371-645-3361
동작 영우사	816-1788	경주 동화서적	0561-772-4108	삼척 영동사	0397-72-4959
은평 서대문 해전사	357-6045	구미 청운서점	0546-461-7824	속초 동아	0392-32-1555
종로 한일	737-3491	김천 꽃동산	0547-434-5897	원주 남부서적	0371-42-8424
강서 영민도서	697-7995	대구(동구)영남도서	053-423-9193	춘천 경북서점	0361-241-2015
관악구 관악사	823-5121	대구(서구)세문도서	053-421-8958	전남 지역	
경기 지역		상주 제일	0582-535-2377	광주(서구)호남	062-227-3436
인천 영동사	032-884-0801	안동 종로	0571-53-7575	순천 일광서점	0661-52-4414
인천 중앙도서	032-527-9350	영주 대한	0572-32-8597	여수 대양서적	0662-62-2111
부천 하나	032-663-6467	점촌 동명	0581-555-4672	전북 · 제주 지역	
성남 한성도서	0342-706-0234	포항 예지서점	0562-73-4870	이리 대동서적	0653-52-3334
수원 대교서적	0331-253-6351	경남 지역		전주 세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	마산 태양사	0551-44-7428	제주 광장서점	064-33-7030

96.8 CHAMP GAME CALENDAR

날짜	요일	내용
1	THU	챔프 나오는 날
2	FRI	PS용 토발 No.1 PS용 오버 블러드
3	SAT	
4	SUN	
5	MON	ARC용 더 킹 오브 화이터즈 '96
6	TUE	
7	WED	
8	THU	
9	FRI	SS용 알버트 오딧세이 외전 PS용 스트리트 화이터 제로2 SS용 월드 히어로즈 퍼펙트
10	SAT	ARC용 데드 오어 얼라이브
11	SUN	
12	MON	
13	TUE	
14	WED	
15	THU	SS용 버철 화이터 키즈 (광복절)
16	FRI	
17	SAT	
18	SUN	
19	MON	
20	TUE	
21	WED	
22	THU	
23	FRI	SS용 리얼바우트 아랑전설
24	SAT	
25	SUN	
26	MON	
27	TUE	
28	WED	
29	THU	
30	FRI	SS용 화이팅 바이퍼즈
31	SAT	

아키라의 "붕격운신쌍호장" 도 문제없다!!

★ 아스키사의 특수설계로 제작된 마이크로 스위치 사용.
★ 저중심 설계로 흔들림 없이 안정된 연속기 사용.
★ 인체공학적인 Key 배열.

★ 분당 1560 발의 초고속 연사기능.
★ 전자파의 노출로 부터자유롭다.
(1.8M 의 여유로운 케이블 길이)

MIWON 미원정보기술(주)
135-270 서울시 강남구 도곡동
545-7(성원빌딩3층)TEL:3459-6541~3

Intergame은 미원정보기술(주) 이 만드는 게임 소프트웨어의 토탈브랜드 입니다.

취급점모집
3459-6541~4

SEGA SATURN

ASCII